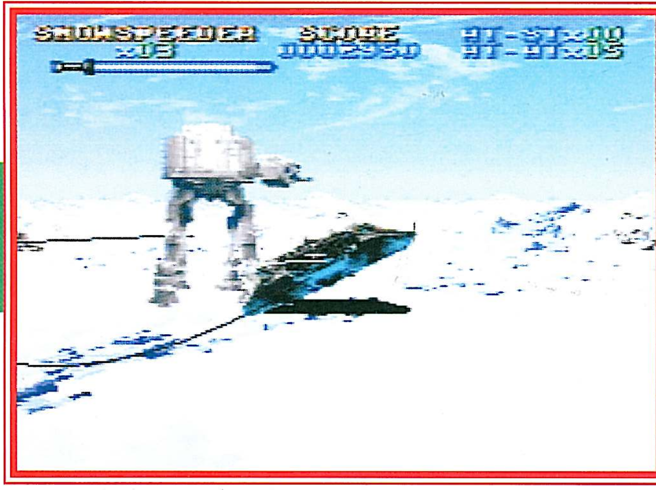

Nº 15
350 ptas.
OK SUPER
CONSOLAS
GRAN CONCURSO
KIRBY'S DREAM LAND
Y ADEMAS:
SILPHEED
SPACE ACE
PELE
ZOOL
PANG
YOUNG MERLIN
MAGIA EN TU CONSOLA
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.
ECCO THE DOLPHIN
MEGA MAPAS PARA MEGA CD Y MEGA DRIVE
SUPER EMPIRE STRIKES BACK
LA SAGA DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS CONTINUA

OK SUPER CONSOLAS

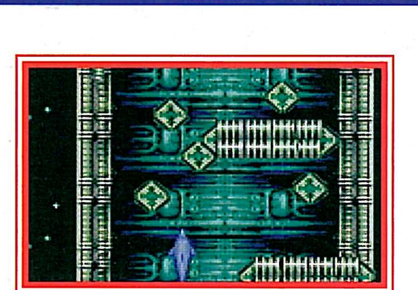
SUMARIO



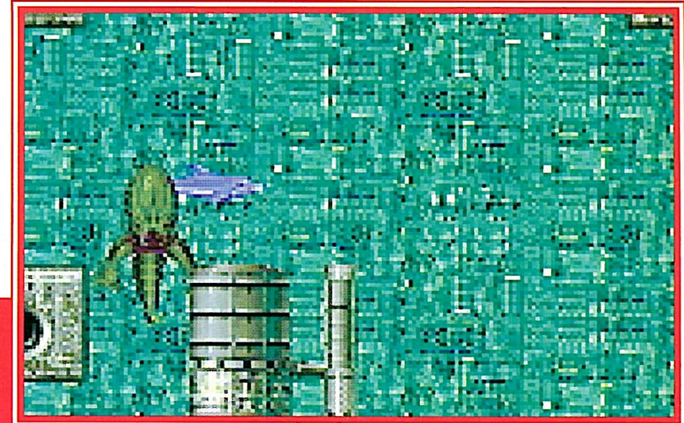


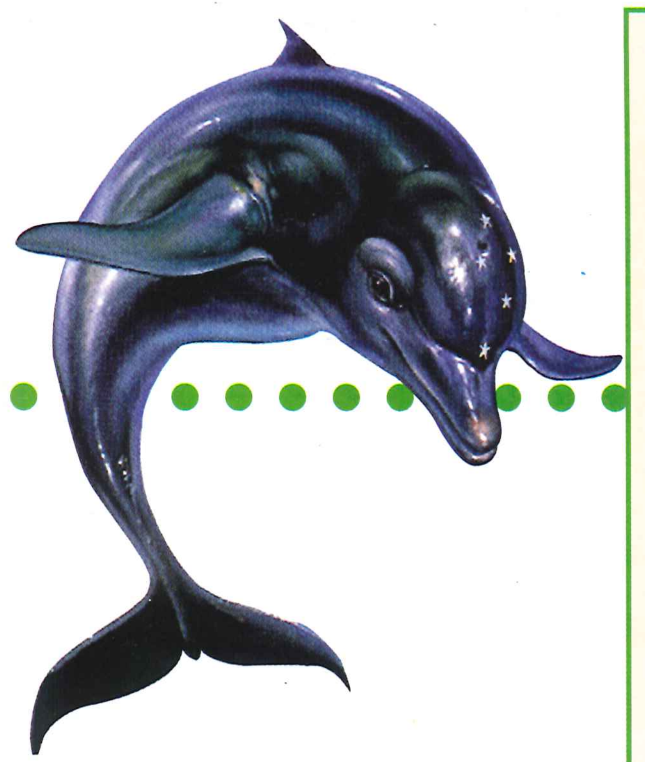












No sabemos si la anunciada salida de la famosa crisis tendrá algo que ver, pero lo cierto es que hemos empezado el año con una auténtica avalancha de cartuchos muy, muy prometedores.

Comenzamos sin embargo esta revista, como ya es habitual, hablándote de los juegos que aun tardaremos algún tiempo en disfrutar, tanto en nuestras SUPER NEWS, como en la PREVIEW de un espectacular CD, bautizado por Sony como «Ground Zero Texas».

Seguimos con toda una larga lista de páginas dedicadas a algo que nos consta que os encanta: los CONCURSOS. Descubre a toda prisa si has conseguido algún premio, y si no es así inténtalo una vez más con nuestros nuevos concursos.

Nuestra PASARELA es este mes todo un desfile de auténticas estrellas: «Super Empire Strikes Back», «Lethal Enforcers», «Silpheed», «Space Ace», «Young Merlin», «Pele»...

Para cerrar, y además del MERCADILLO, los SUPER TRUCOS, y LA TIERRA DE LAS CONSOLAS, unos formidables MEGA MAPAS de un juego no menos increible, el original «Ecco the Dolphin». Hasta el mes que viene...

SECCIONES

Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Adjunto a Dirección Editorial: Saul Braceras
Director: José Emilio Barbero
Redactor Jefe: Juan Carlos Sanz
Redactores: Enrique Maldonado
Colaboradores: Enrique Rex, Javier Sanz
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid
Teléf.: 457 53 02/5203/5608
Fax: 457 93 12

Editorial Nueva Prensa, S.A.

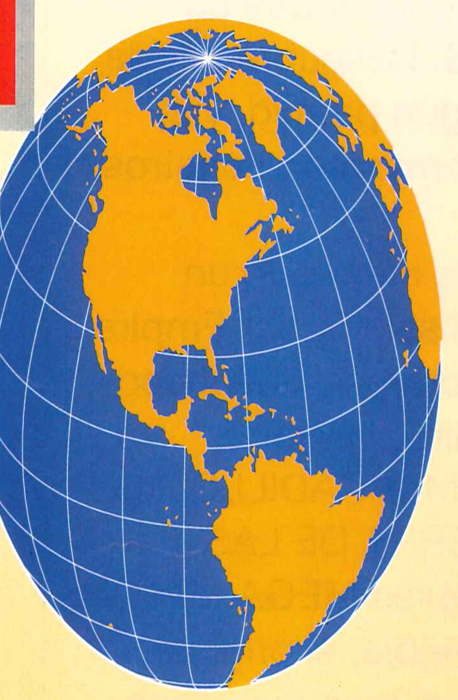
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608
Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

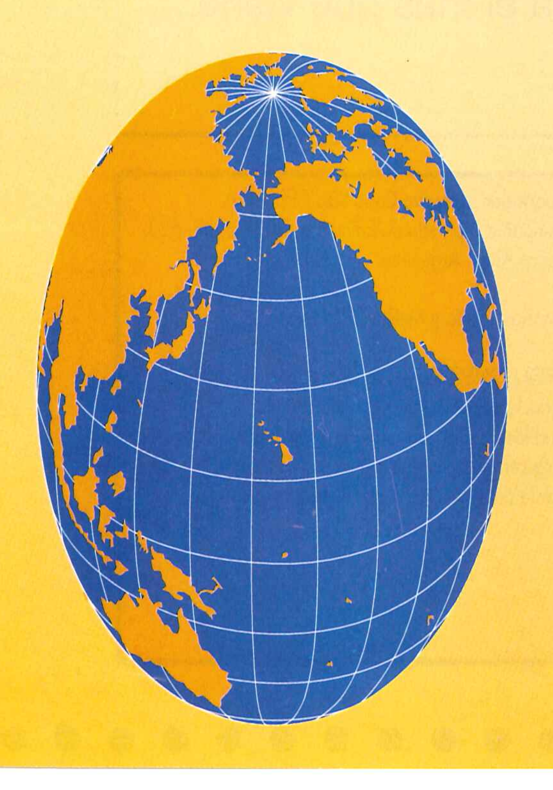
Preimpresión Lumimar. C/Albasanz, 48-50. Madrid.
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain II 94
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.







CLIFFHANGER

● (MEGA CD - SONY)

Pese a que haga ya algunos meses que Sony anunció el lanzamiento de este juego -y pese a que aun no ha llegado todavía a nuestro país- tenemos nuevas noticias acerca de él. Lo que tenemos que contaros es que Sony está dando los últimos retoques a una espectacular versión especial para el Mega Cd, que va a contar con escenas digitalizadas del film de Stallone y algunas secuencias tridimensionales impresionantes.

Lo esperaremos con los brazos abiertos... y la consola encendida.

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

● (SUPER NINTENDO - SUNSOFT)

Si amigos consoleros, una vez más Sunsoft vuelve a la carga con otro cartucho inspirado en los dibujos animados, en concreto con uno de los personajes más queridos y populares de todos los tiempos, Bugs Bunny. Además de repetirnos por enésima vez eso de «¿Qué hay de nuevo viejo?» nuestro amigo Bugs servirá de protagonista a un juego que recuerda notablemente al simpático «Tiny Toons». Os mantendremos informados.



NORMY

● (MEGA DRIVE-ELECTRONIC ARTS)

Seguramente todos recordaréis un juego llamado «Toe Jam & Earl». Bien, pues su creador es también el autor de este nuevo cartucho, que nos ofrece la posibilidad de viajar a través de siete epocas diferentes de la historia humana acompañando a un pintoresco personaje especializado en resolver problemas ajenos. Color, diversión, exotismo y adicción no van a faltar dentro de este nuevo juego, que muy pronto será editado en nuestro país.



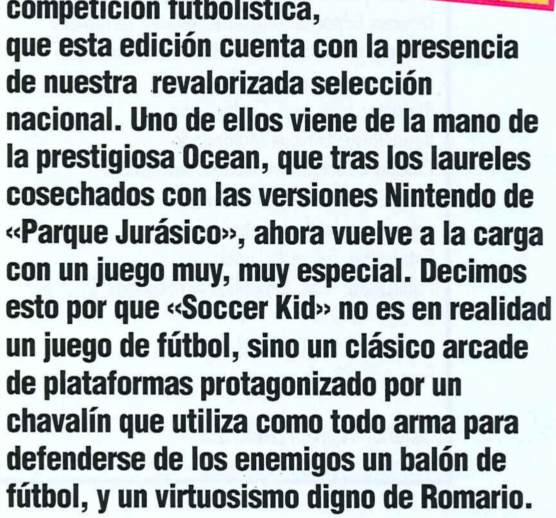
SOCCER KID

● (SUPER NINTENDO - OCEAN)





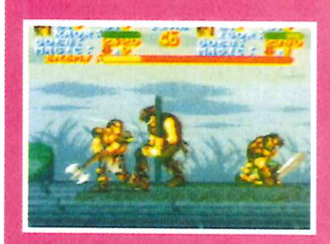




A medida que se acerca el mundial de los E.E.U.U., nuevos juegos futboleros están siendo anunciados como preludio y calentamiento de la más importante competición futbolística, que esta edición cuenta con la presencia de nuestra revalorizada selección nacional. Uno de ellos viene de la mano de la prestigiosa Ocean, que tras los laureles cosechados con las versiones Nintendo de «Parque Jurásico», ahora vuelve a la carga con un juego muy, muy especial. Decimos esto por que «Soccer Kid» no es en realidad un juego de fútbol, sino un clásico arcade de plataformas protagonizado por un chavalín que utiliza como todo arma para defenderse de los enemigos un balón de fútbol, y un virtuosismo digno de Romario.

LEGEND

● (SUPER NINTENDO - SEIKA)









Tal vez algunos usuarios de la 16 bits de Nintendo echaban en falta un juego que le diese respuesta a uno de los mayores éxitos para la Mega Drive, «Golden Axe». Bueno, pues a priori está nueva producción, que aun tardará algunos meses en llegar a nuestro país tiene grandes posibilidades de conseguir ese objetivo.

LOS INTOCABLES

● (SUPER NINTENDO - OCEAN)

SELECT AN ASSIGNMENT USING UP + DOWN ON CONTROL PAD

ASSIGNMENT

DOWNTOWN SHOOTOUT

¿Recordáis aquella película de Brian de Palma que consagró al guaperas de Kevin Costner? Pues por lo visto Ocean si, ya que la ha escogido para convertirla en un nuevo videojuego que dentro de algunos meses visitará nuestra Super Nintendo. Por avanzaros algo, os diremos que algunas de sus fases recuerdan notablemente al mítico «Operation Wolf».



SKITCHIN'

● (MEGA DRIVE - ELECTRONIC ARTS)

Tal vez en alguna ocasión habréis podido ver a uno de esos chavales que con toda la ayuda de sus patines, se agarran a los coches para rodar enganchados a ellos. Esta -poco recomendable- práctica ha sido elegida por los creadores de «Road Rash» para desarrollar un nuevo juego que promete la misma -o más- velocidad y castañazos a diestro y siniestro. Dentro de muy poco lo comprobaremos...



WOLFENSTEIN 3D

● (SUPER NINTENDO - IMAGENEER)

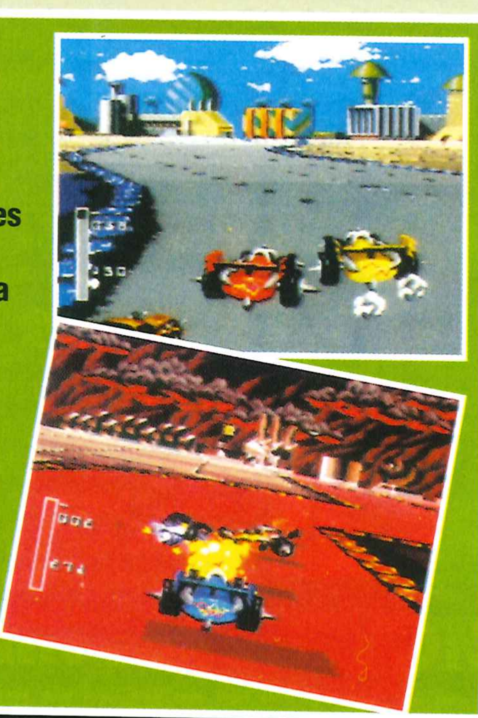
Si alguno de vosotros posee un PC, seguro que conoce ya sobradamente este juego. Para los que no, lo que podemos deciros acerca de él es que un juego que nos propone tratar de escapar de un edificio plagado de nazis, y que su concepción técnica es prácticamente idéntica a la de las fases 3D del popular «Parque Jurásico». Muy pronto sabréis más detalles acerca de él.



BATTLE CARS

● (SUPER NINTENDO - NAMCO)

Seguro que todos los poseedores de una 16 bits de Nintendo recordáis esa maravilla llamada «F Zero». Pues bien, lo que Namco nos propone es participar en una peligrosa carrera con una concepción técnica muy similar a la de aquel juego, pero en la que van a tomar parte vehículos que parecen recien salidos de «Mad Max». Seguro que dan el golpe, ¿no?

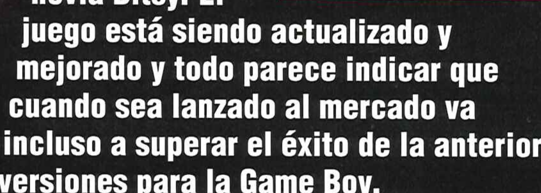


THE ADVENTURES OF DR. FRANKEN

● (SUPER NINTENDO - ELITE)

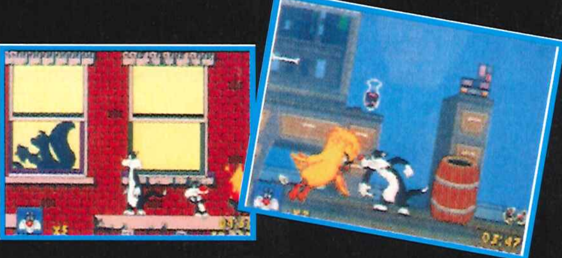


Después de dejarnos un muy grato sabor de boca a su paso por la Game Boy, Franky, el monstruo más salado de todos los tiempos llega ahora a nuestra Super Nintendo para tratar de recuperar de nuevo a su novia Bitsy. El juego está siendo actualizado y mejorado y todo parece indicar que cuando sea lanzado al mercado va incluso a superar el éxito de la anterior versiones para la Game Boy.



SYLVESTER & TWEETY CAPERS

● (MEGA DRIVE - TECMAGIK)



Si no nos falla la memoria, hace algunos meses os ofrecimos ya las primeras pantallas -apenas esbozadas- de lo que muy pronto se va a convertir en toda una realidad. Con motivo de su próximo lanzamiento os mostramos ahora algunas nuevas pantallas mucho más espectaculares y prometedoras. Por cierto... ¿no os ha parecido ver un lindo gatito?



AWESOME POSSUM

● (MEGA DRIVE - TENGEN)

Atenta la compañía, por que un nuevo héroe va a desembarcar muy pronto en nuestra Mega Drive. Su nombre, Possum, su aspecto divertido y arrogante, su raza y especie, desconocidas -podría ser una especie de ratón gigante-. Su misión, eso si, va a estar muy clara: librar al mundo de la polución que un tal Dr. Machino está sembrando por doquier en nuestro planeta.

LA MEJOR MEDICINA... MARIO





Durante los meses de Navidad, y en diferentes hospitales de Madrid, Barcelona y Valencia, nuestro amigo Mario realizó unas visitas muy especiales a los niños ingresados durante esas fechas tan entrañables. El popular y bonachón Mario, regaló recuerdos de su visita a los chavales, y se sacó fotografias con ellos, que más tarde fueron enviadas a los propios niños en forma de felicitación navideña. Esta pausible iniciativa de Nintendo, a quienes felicitamos desde aquí por tan estupenda idea, ha resultado tan safistactoria y emotiva, que ya están preparadas nuevas visitas de Mario a otros hospitales para darles a los más pequeños su propia medicina: unas gotitas de cariño, simpatía y animo bien administradas por este grande del videojuego con corazón aun más grande.

LO PROMETIDO... ES DEUDA



Cuando nos pusimos en contacto con los ganadores de nuestro Concurso Blues Brothers, realizado gracias a la inestimable colaboración de Proein S.A., además de darles la enhorabuena por haber ganado un fenomenal viaje a Euro Disney, les pedimos dos grandes favores: el primero, que se lo pasarán estupendamente y disfrutaran al máximo de su merecido regalo, el segundo -y haciendo gala de un ligero masoquismo- que nos mandarán algunas fotos para que nos muriesemos de envidia viendo las maravillas que el parque guarda en su interior. Luis Miralles, a quien mandamos un nuevo saludo desde estas lineas, cumplió su palabra y aquí tenéis estas simpáticas fotos.



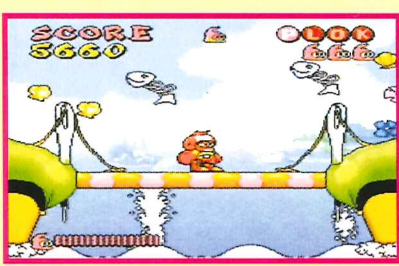
NOVEDADES NINTENDO



Después de haber cerrado la campaña de Navidad con un juego tan absolutamente insuperable como fue la versión Super Nintendo de «Aladdin», Nintendo España ya comienza a anunciar algunas de las novedades que a lo largo de los próximos meses irán siendo lanzadas al mercado para goce y disfrute de gran parte de los consoleros.

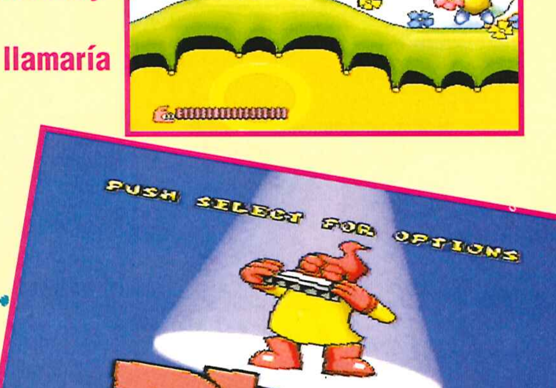


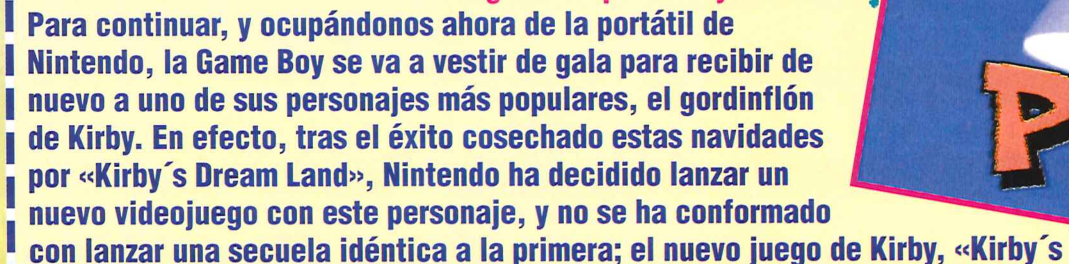
Para empezar, y centrándonos en la Super Nintendo, dos serán los primeros títulos en ver la luz de forma casi simultanea, «Nigel Mansell´s World Championship» y «Plok». El primero, tal y como su propio nombre anuncia bien a las claras, es un simulador de Fórmula 1, que no sólo cuenta con una estupenda realización técnica, sino que además ofrece al jugador un muy completo menú de opciones, entre ellas una muy apetecible en la que el propio Nigel Mansell nos dará mientras corremos consejos y advertencias para mejorar nuestra conducción.



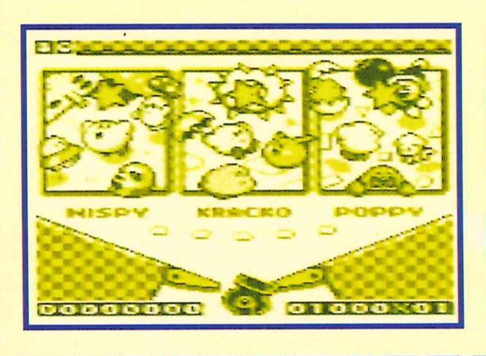
El segundo, «Plok», viene con todos los requisitos para convertirse en uno de esos juegos que escala a toda velocidad las listas de éxitos y se queda instalado en ellas por bastante tiempo. Su concepción, muy al estilo de los clásicos juegos de plataformas y no muy lejos del archi-imitado desarrollo de la saga Mario, no llamaría tal vez tanto la atención si no fuera por los coloristas, simpáticos y algo surrealistas gráficos de un juego muy, muy prometedor al que deberemos seguirle la pista muy de cerca.

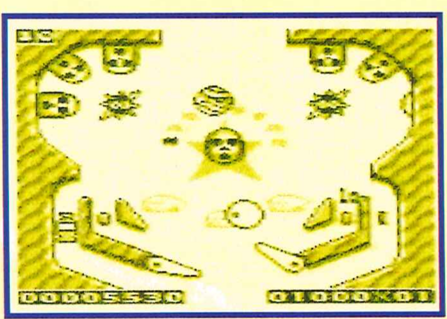


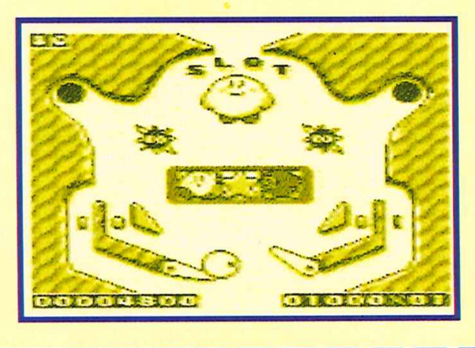




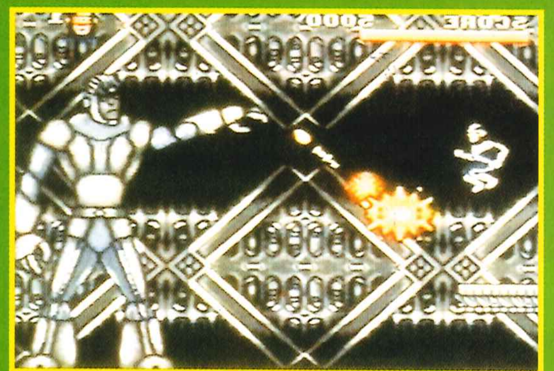
Para continuar, y ocupándonos ahora de la portátil de Nintendo, la Game Boy se va a vestir de gala para recibir de nuevo a uno de sus personajes más populares, el gordinflón de Kirby. En efecto, tras el éxito cosechado estas navidades por «Kirby´s Dream Land», Nintendo ha decidido lanzar un nuevo videojuego con este personaje, y no se ha conformado con lanzar una secuela idéntica a la primera; el nuevo juego de Kirby, «Kirby´s Pinball Land» es un sensacional pinball con montones de pantallas diferentes en el que la bola va ser... alguién regordete y redondeado, ¿lo adivináis?







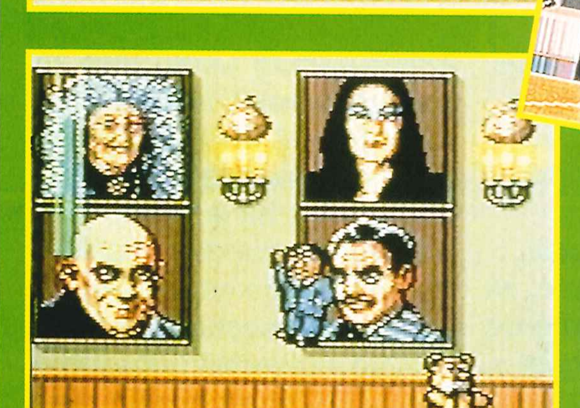
ACCLAIM: AVALANCHA DE TITULOS



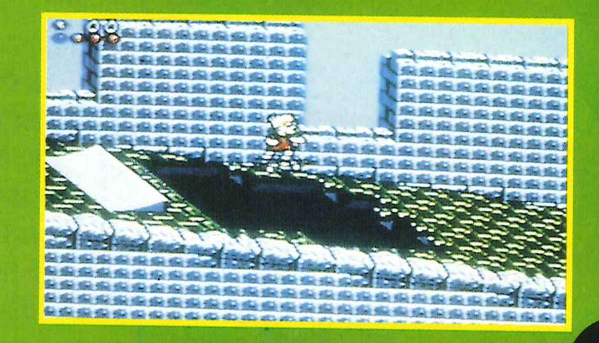
Después de un breve lapso de tiempo en el que los productos de Acclaim no han llegado a nuestro país a través de ninguna distribuidora, una de las primeras sorpresas que nos ha deparado el apenas llegado 94 ha sido la noticia de que los nuevos (y otros no tanto) lanzamientos de esta prestigiosa compañia van a volver a estar disponibles en España.



De hecho a lo largo ya del mes de Diciembre del 93 y Enero del 94 han sido lanzados al mercado algunos titulos para las consolas de Sega, como «Terminator 2: Judgement Day», «Robocop 3», «The Addams Family», «Bart Vs The World» y «Terminator 2: The Arcade Game», así como otros para las consolas de Nintendo, tales como «Alien 3», «WWF Royal Rumble», «NBA All Star Challenge», «Terminator 2: Judgemente Day», «Bart Vs. The World» y «Spiderman/X Men».

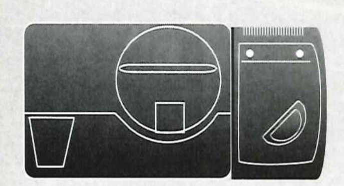


A pesar de esta auténtica avalancha de lanzamientos, los señores de Acclaim no se han dormido en los laureles, y ya nos tienen preparados algunos nuevos lanzamientos que saldrán al mercado durante el mes de Febrero. La lista es también muy larga, pero repasarla con atención por que hay títulos realmente muy interesantes: «WWF King of the Ring», «Bart & The Bean Talk», «Spiderman/X Men» y «Quarterback Club» para Game Boy, «Terminator 2: The Arcade Game», «Crash Dummies» y «NBA Jam» para Super Nintendo, «WWF Royal Rumble», «Crash Dummies», «Spiderman/X Men» y «NBA Jam» para la Mega Drive, «Bartman», «Spiderman Sinister 6» y «Bart VS. The World» para la Master System, y por último «NBA Jam», «Bart VS. The World» y «Bartman» para la Game Gear.



PREVIEW

MEGA CD



PREVIEW:
GROUND ZERO TEXAS
CONSOLA: MEGA CD
COMPAÑIA: SONY
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA

GROUND ZERO

SILENCIO SE JUEGA

Si habeís leido el titular que encabeza estas páginas, habréis advertido sin duda su connotación cinematográfica. No es ningúna casualidad, lo que ocurre simplemente es que este «Ground Zero Texas» de Sony es lo más parecido a una película que hemos visto jamás en una consola.

Podría parecer una historia de ciencia ficción, o una de esas muchas noticias de dudosa credibilidad que cada cierto tiempo aparecen en programas sensacionalistas, pero no, no es nada de eso, es verdad y el propio gobierno de los E.E.U.U. está al corriente de ello: en una pequeña ciudad del estado de Texas la gente ha comenzado ha desaparecer, y aunque en un principio los soldados y agentes de la CIA y el FBI se hayan un tanto desconcertados; todo parece apuntar a que una extraña raza alienígena se ha instalado en el lugar y está raptando a los habitantes de la zona...

CONTAMOS CONTIGO

En este preciso momento, cuando más insostenible se está volviendo la situación, el gobierno ha decidido enviar a lo que se puede considerar como la única esperanza de detener los secuestros y evitar que se extiendan por todo el pais... no, no es ningún arma secreta, ni ningún detector especial de alienigenas, tampoco un nuevo modelo de avión o tanque: lo que han enviado es una persona, pero no una cualquiera, sino el mejor especialista del ejército americano. ¿Adivinas? Pues si efectivamente, ese hombre eres tú, y no sabemos si darte la enhorabuena por ello....





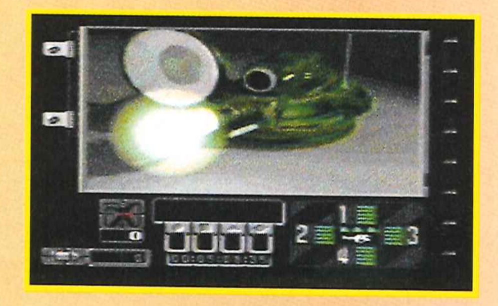


TEXAS









Nada más llegar al lugar de los hechos, y tras un pesado viaje en helicóptero seremos recibidos por el agente Reece, que se convertirá simultaneamente en nuestro guía y supervisor: dicho de otra forma, él nos va a poner al corriente de la situación con pelos y señales, pero también va a vigilar que nuestra actuación sea correcta. Si metemos demasiado la pata nuestro trasero recibirá una patada de este agresivo tipo y nos mandará de vuelta -deshonrosa vuelta- a casa. No es lo peor, si somos especialmente torpes es muy posible que los alienígenas, bautizados como Reticulans, nos den algunas sorpresa todavía peor.

¡CAMARA, ACCION!

El protagonismo de las cámaras en este «Ground Zero Texas» es total, y vamos a explicar por qué. Por una parte el juego, que recuerda mucho a algunas de las últimas máquinas recreativas del mercado, ofrece durante todo su desarrollo imagen de video animada en tiempo real, es decir, lo que se nos muestra son pequeñas películas, en cuyo rodaje se han empleado prácticamente los mismos medios que en el rodaje de un film. Con estos elementos se ha elaborado un peculiar juego interactivo -que viene a superar y redondear el camino que títulos como «Sewer Shark» o «Night Trap» abrieron- que combina perfectamente la ciencia ficción con el más clásico western.

Nuestro cometido no es otro que recorrer y vigilar la zona, con la ayuda de cuatro cámaras instaladas en puntos estratégicos. En muchas de ellas asisteremos dentro de un escenario estático a escenas en que diferentes personajes intentarán dispararnos; no hace falta decir que precisamente eso es lo que tendremos también que hacer nosotros. Por fortuna, sin embargo, «Ground Zero Texas» no se queda ahí, en un juego de desarrollo simplón con una espectacular realización técnica. Este CD nos va ofrecer una buena cantidad de secuencias interactivas que nos permitirán ir avanzando en nuestra misión: desentramar los planes de los Reticulans. En fin, no queremos contaros mucho más, pues muy pronto el juego estará ya disponible en nuestro país y podremos analizarlo con todo detalle.









LISTADO DE GANADORES DEL CONCURSO SUPER MARIO KART

EL GANADOR DEL PRIMER PREMIO, CONSISTENTE EN UNA CONSOLA SUPER NINTENDO Y UN CARTUCHO DEL JUEGO SUPER MARIO KART HA SIDO:

SANTOS MAROTO SUAREZ, DE MADRID

LOS GANADORES DE LOS 30 CARTUCHOS DEL JUEGO SUPER MARIO KART PARA SUPER NINTENDO SON:

LUIS GARCIA DE LA ROSA (MADRID)
RICARDO PARDO CACERES (ORENSE)
J. A. CARMONA MATEOS (GIJON)
JOSE FERNANDEZ FRANCES (MADRID)
F. J. AVILES AVILES (TOLEDO)
PABLO GOMEZ SANZ (ALBACETE)
DIEGO S. VALERIANO ROMAN (MADRID)
J. A. DIAZ CEGARRA (CARTAGENA)
E. J. PEÑARANDA GARCIA (ALICANTE)
JOSU BARDASCO CASAL (BILBAO)
JOAN GERALT CARRILLO (BARCELONA)
NICOLAS UCLES VICENTE (ALMERIA)
J. M. LOBATO IZQUIERDO (VALLADOLID)
PABLO JIMENEZ MARTINEZ (VALENCIA)
DANIEL BLANCO DIAZ (AVILES)
PERE CAIXAS GARCIA (BARCELONA)
DAVID CARBAJO PEREZ (AVILA)
M. A. QUIJADA PINOS (GRANADA)
LORENZO BROTONS MONEDERO (ELDA)
J. C. CASANUEVA GILABERT (SEVILLA)
ALBERTO ALEGRE VICENTE (MADRID)
MARIO ROMERO PALMA (MALAGA)
JORGE LAZARO GONZALVEZ (ELCHE)
J. L. VEGA SOSA (LAS PALMAS)
FERNANDO GARCIA PEREZ (LA CORUÑA)
JAVIER GARCIA PASAMON (BARCELONA)
J. M. GARRIDO GUTIERREZ (CADIZ)
M. A. RODRIGUEZ GRANADOS (GRANADA)
JAVIER PEIRO CAMPOS (ALICANTE)
JESUS GARCES MADRID (MADRID)

CONCURSO SUPER BOMBERMAN



Estamos seguros que al ojear nuestro anterior número os llamó poderosamente la atención un juego que destacaba por su sencillez, por su originalidad, por su capacidad de adicción, y sobre todo por ofrecer algo hasta el momento inédito para los poseedores de una Super Nintendo: que incluso tres o cuatro jugadores puedan echarse una partida simultaneamente. Pues bien, si ya os quedastéis entonces alucinados con Super Bomberman, más lo vais a estar aun cuando veais este espectacular concurso que Hudson, Columbia, Sony, Mail Centro y Ok Super Consolas nos hemos montado para que todos nos lo pasemos... ¡¡¡bombaaa!!! Seguir leyendo si no queréis perderos detalle...



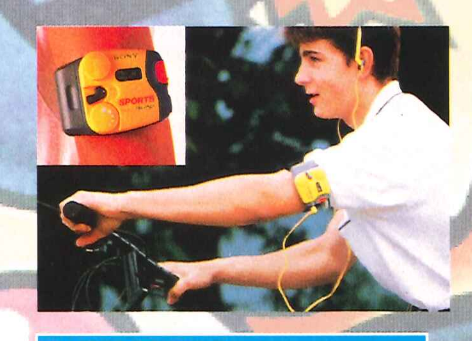
PRIMER PREMIO: Televisor 14 pulgadas Sony Black Trinitron modelo M 1400.



SEGUNDO PREMIO: Radiocassette con Compact Disc Sony modelo CFD - 10.



TERCER PREMIO: Radiocassette Sony con doble pletina modelo CFS - DW 38.



CUARTO PREMIO: Radio sport portátil Sony modelo SRF - 88.



Premio para cada uno de los cuatro finalistas: walkman Sony WK- EX - 23.



Lote de productos Bomberman para 40 cartas elegidas entre todas las recibidas.

BASES DE PARTICIPACION

¿Que os parecería venir a Madrid a disputar una electrizante eliminatoria en la que cuatro consoleros echarán la partida simultanea más explosiva de la historia del videojuego? ¡Fenomenal!, ¿verdad? Pues bien, para conseguirlo lo que tienes que hacer es muy sencillo. En esta misma página podrás encontrar un cupón donde además de los espacios reservados para que nos indiques tus datos personales (sobre todo no olvidaros de incluir vuestro número telefónico), encontrarás también una serie de sencillas preguntas que debes contestar. Para ello lo mejor que puedes hacer es acercarte a tu tienda de videojuegos y echarle un vistazo a la caja de Super Bomberman, donde encontrarás las respuestas que necesitas. Si te compras el juego, pues mejor aun, por que además podrás entrenarte por si fueras elegido para la gran final. Si ese es tu caso, ¡enhorabuena¡, por que tanto si quedas en cuarta, tercera, segunda o primera posición vas a tener un regalo fantástico (echa un vistazo en esta página). De todas formas, si no estaís entre los cuatro privilegiados escogidos para la gran final (que serán los remitentes de las cuatro primeras cartas que se extraigan en el sorteo que se celebrará el día 31 de Enero de 1994 no os preocupéis, por que podréis conseguir uno de los 40 premios (consistentes en un lote de productos Bomberman como gorras, camisetas, pins, muñecos o llaveros) que se sortearán entre el resto de las cartas que lleguen a la redacción de Ok Super Consolas.

CONCURSO SUPER BOMBERMAN

CONCURSO SUPER BOMBERMAN

¡ESTO ES LA BOMBA!

IMPORTANTE

✓ Si eres elegido para la gran final, recuerda que tu primer regalo es un viaje a Madrid para tí y un acompañante, para acudir a la tienda especilizada en videojuegos Mail Centro, donde se celebrará la final el día 26 de Febrero de 1994.

✓ Si eres de Madrid y resultas elegido para la final, no te sientas defraudado, tu viaje no va a ser menos espectacular... ¡A ver que cara se te queda cuando veas el cochazo que te va a ir a buscar!

✓ Recuerda que el plazo de recepción de cartas finaliza el día 31 de Enero de 1994, tras lo cual, y una vez celebrado el sorteo, Ok Super Consolas se pondrá en contacto con los cuatro elegidos para la gran final.

✓ Los cupones para participar en el concurso (no valen fotocopias) deben ser enviados en un sobre a la siguiente dirección:



CONCURSO SUPER BOMBERMAN • OK SUPER CONSOLAS
EDITORIAL NUEVA PRENSA • PLAZA DEL ECUADOR, 2 1ºB 28016 MADRID

PREGUNTAS DEL CONCURSO

1) ¿Como se llama el adaptador que permite jugar de 1 a 4 personas con Super Bomberman?

....

2) ¿Cuantas etapas tiene Super Bomberman en el modo de 4 jugadores?

....

Nombre .... Apellidos ....

Dirección ....

Código Postal .... Ciudad ....

Provincia .... Teléfono ....



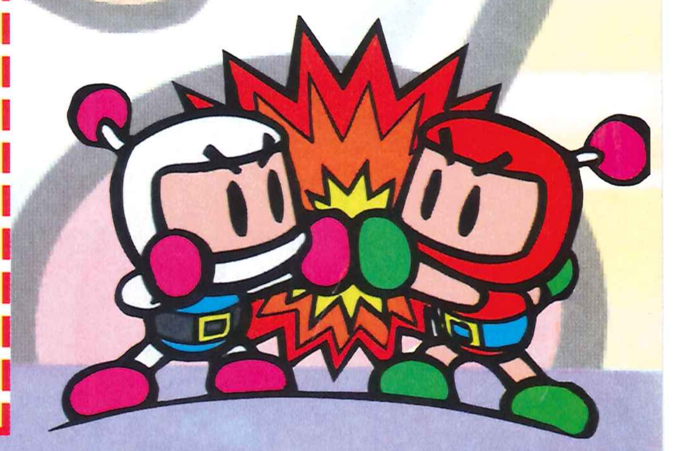












CONCURSO SUPER BOMBERMAN

LISTADO DE GANADORES DEL CONCURSO FAMOSA

LOS GANADORES DE LOS 50 GAME GENIES PARA GAME BOY SON:

ANDRES MARTINEZ GARCIA (BARNA)
SERGIO HERRERO MENENDEZ (MADRID)
J. A. BAEZA ORTEGA (JAEN)
ANTONIO RUZ CORDERO (MALAGA)
ISABEL IBAÑEZ LLERA (MADRID)
RAFAEL BURGUERA GOROSTIDI (BILBAO)
RAMON MAS BAUCELLS (BARCELONA)
L. C. DIAZ DEL CAMPO (CIUDAD REAL)
CARLOS ZHENG PANG (VIZCAYA)
J. C. GARCIA VELASCO (VALLADOLID)
IGOR GOMEZ DIOS (GUIPUZCOA)
ALEJANDRO FERNANDEZ TORO (ALMERIA)
JORGE LOPEZ GARCIA (MADRID)
IVAN NAVARRO ESCOBAR (ALICANTE)
SERGIO RIOS PRIETO (ASTURIAS)
ANDONI JIMENEZ IDIAQUEZ (VIZCAYA)
EDUARDO MARTIN MONTERO (MADRID)
SANTIAGO MERA CANO (CADIZ)
J. L. CABRERA SANTOS (MADRID)
JORGE OLIVA HIDALGO (ALBACETE)
ADRIAN VILLAR ANDRES (VALENCIA)
CARLOS BLAS CORRAS (MADRID)
ISIDRO JESUS COBO (JAEN)
FERNANDO DEL ROJ ALMECH (MADRID)
ROBERTO SIGUERO TRIGUERO (BARNA)
FRANCISCO CANO MARTINEZ (VALENCIA)
RUBEN AGUIRRE SANCHEZ (MADRID)
SUSA LUNA CAMPUZANO (MURCIA)
EDUARDO COLLANTES OCON (MALAGA)
J. L. DIAZ RUIZ (MADRID)
DANIEL ALUJAS GARCIA (BARCELONA)
ANGEL YEBRA DEL RIO (MADRID)
FERNANDO TEJON CASTAÑEDA (MALAGA)
RAFAEL FERNANDEZ GELTRAN (CASTELLON)
JOSE TURPIN ORTIZ (MURCIA)
ENEKO CALLEJOSOLIS (VIZCAYA)
SAUL BLANCO RODRIGUEZ (GRANADA)
JOSE CORDERO GARCIA (SEVILLA)
DAVID PAZ GIL (MADRID)
DAVID MONTOYA TOMAS (MURCIA)
JOSE RIVAS MATEOS (MADRID)
VERONICA LOPEZ MARTINEZ (JAEN)
ELENA DE LUCAS SOLANAS (MADRID)
AXEL LAZARO TUÑAS (LA CORUÑA)
JACOBO LOPEZ MARTIN (TOLEDO)
JOSE BENITO ALONSO (MADRID)
IVAN IZQUIERDO LOPEZ (BARCELONA)
JULIAN NIETO ANDRES (SALAMANCA)
JAVIER TORAN MARTI (VALENCIA)
DAVID GALLARDO GIMENEZ (GERONA)

CONCURSO KIRBY´S DREAM LAND

¡¡¡REGALAMOS 50 FANTASTICOS CARTUCHOS DE KIRBY´S DREAM LAND PARA GAME BOY!!!

Consoleros y consoleras, amigos todos, tal vez no os habíais dado cuenta, pero la Kirbymania ha venido, y nadie sabe como ha sido. Bromas aparte, la reedición en nuestro país del sensacional «Kirby´s Dream Land» (junto con los dos «Super Mario» y «Tetris», uno de los juegos más populares y vendidos para la Game Boy) y el anuncio del próximo lanzamiento del más que prometedor «Kirby´s Pinball Land», ha conseguido que nuestro orondo amiguete cope páginas y más páginas en las revistas de videojuegos. Y no sólo eso, sino que para ponerle la guinda a este «subidón» de popularidad, al bueno de Kirby se le ha ocurrido la idea de organizar este fantástico concurso, gracias al cual 50 afortunados consoleros van a poder hacerse con un estupendo cartucho de «Kirby´s Dream Land». Seguir leyendo y descubriréis cómo conseguirlo.





Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

....

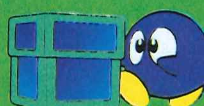
Código Postal: ....

Ciudad: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

BASES DEL CONCURSO



¿Te gustaría conseguir un flamante cartucho de «Kirby´s Dream Land» para tu Game Boy? Bien, pues coge papel y el material que prefieras para dibujar (vale todo: lápiz, boli, ceras, rotuladores, acuarela, aerógrafo, etc...) y envíanos una instantanea de lo que podría ser un instante de un día cualquiera en la vida de Kirby. Dicho de otra forma, queremos que nos mandéis un dibujo de Kirby durmiendo, duchándose, camino del «cole», jugando al fútbol o cualquier otra cosa que penséis que puede hacer nuestro amiguete en un día normal. Una vez que lo terminéis, guardarlo en un sobre (procurar doblarlo lo menos posible) y enviarlo (junto con el cupón que aparece en esta misma página -ojo, no valen fotocopias-) a la siguiente dirección:

CONCURSO KIRBY
EDITORIAL NUEVA PRENSA
PLAZA DEL ECUADOR Nº 2, 1ºB
28016 MADRID

KIRBY'S



Si sois seguidores habituales de nuestra revista, recordaréis que hace un par de meses, y con motivo de su relanzamiento en nuestro país, dedicamos algunas páginas a hablaros de uno de los mejores y más divertidos juegos aparecidos para la Super Nintendo, «Super Mario Kart».

Pues bien, la historia se repite, aunque esta vez no sean ni Mario ni la 16 bits de Nintendo los protagonistas directos. En efecto, en está ocasión, y como ya habréis adivinado al ver nuestro concurso y las imágenes de estas paginas, es Kirby, y más concretamente su juego «Kirby´s Dream Land», el principal protagonista de las siguientes lineas, destinadas a recordaros un juego que en su momento ya cosechó un gran éxito, y que ahora, y tras ser reeditado vuelve para hacer las delicias de los poseedores de una Game Boy.

El juego en si, es un clásico arcade de plataformas que tanto en el desarrollo como en el estilo de sus bonitos y simpáticos gráficos, recuerda poderosamente a las míticas primera y segunda partes de «Super Mario Land». Por fortuna, este cartucho no se queda ahí, en una simple imitación del estilo Mario, y ello es debido principalmente a su personaje protagonista, el orondo Kirby. Nuestro héroe es un tragón habitante de Dream Land, lugar mundialmente conocido por el increible apetito de sus lugareños, capaces de comer sin descanso cualquier cosa que se ponga su alcance, y también por ser el único lugar del planeta donde se pueden encontrar las valiosas Estrellas Centelleantes.

Tal es la fama de este apacible y feliz lugar, que incluso hasta los oídos de personajes tan indeseables como el Rey Dedede han llegado noticias de su existencia: lo peor es que a un tipejo tan malvado como este nada bueno se le podía ocurrir, y de hecho la catástrofe ya ha sucedido. Los esbirros del Rey Dedede han viajado hasta Dream Land, y se han apoderado de todas las Estrellas Centelleantes. Si Kirby no lo soluciona, los habitantes de Dream Land no podrán saciar su voraz apetito y morirán... ¿te gustaría acompañarle en su peligrosa misión?

Si es así, vas a tener que recorrer muchas fases realmente peligrosas (todas están llenas de cientos de trampas y enemigos) y para ello sólo vas a contar con una ayuda: las prodigiosas habilidades de Kirby. Nuestro amigo puede correr, volar, nadar y lo que es más importante, tragarse a los enemigos que estén junto a él. Es más, incluso es capaz de una vez que están en su boca lanzarlos a modo de «salivazo» para eliminar otros enemigos.

En fin, que como podéis ver «Kirby´s Dream Land» no es sólo un juego de una excelente concepción técnica sino también un cartucho extraordinariamente divertido y original que no debe faltar en vuestra «cartuchoteca». Hacernos caso.

PUNTUACION OK CONSOLAS N°19: 88%

EL "TRAGONCET

DREAM LAND

E" DE NINTENDO

MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE -

SG PROPAD2

CONTROL PAD PARA MEGA DRIVE

DRO SOFT



Sin duda alguna, la aparición del Mega CD ha traido consigo consecuencias revolucionarias, aunque algunas han pasado un tanto inadvertidas. Por ejemplo: os habréis fijado que algunos juegos no sólo hacen uso ya de los clásicos botones A, B, C y Start, sino que vienen preparados para utilizar otros botones suplementarios como el X, Y, Z, L o R. Este mando permite precisamente escoger si vamos a jugar utilizando los tres botones tradicionales, o si por el contrario deseamos hacer uso también de todos los demás, lo cual le permite ser utilizado tanto con la Mega Drive como con el Mega CD. Por supuesto, este potente control pad también nos ofrece algunas ventajas no menos apreciables, como son el Auto Fire o el Slow Motion.

SUPER NINTENDO - SUPER NINTENDO - SUPER NINTENDO -

COMPETITION PRO

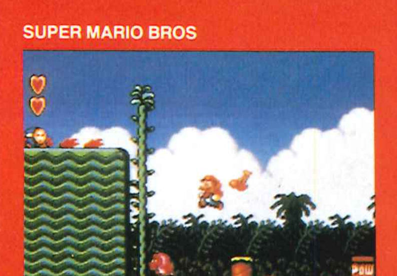
CONTROL PAD PARA SUPER NINTENDO

ERBE



No vamos desde luego a descubrir ningún secreto si decimos que uno de las pequeñas «trampillas» de los más experimentados jugones es poseer un control pad especial que les permitan ciertas ventajas. El que ahora os presentamos, además de un precioso, robusto y llamativo diseño nos ofrece algunas opciones destinadas a facilitarnos nuestro trabajo consolero: la más llamativa y útil, sin duda alguna es la posibilidad de seleccionar Auto Fire (disparo automático sin necesidad de machacar el botón de disparo) o Turbo Fire (lo mismo pero mucho más deprisa de lo normal) para cualquiera de los botones A, B, X, Y, L o R. También disponemos de la posibilidad de activar el Slow Motion, que ralentiza la acción y nos permite jugar con mucha más calma los cartuchos más feneticos.

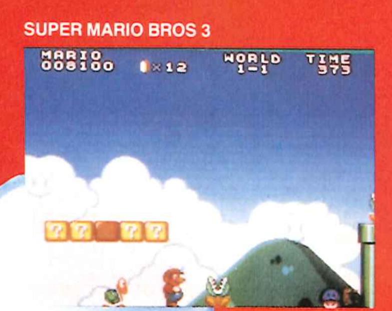
SUPER MARIO BROS



SUPER MARIO BROS 2



SUPER MARIO BROS 3



THE LOST LEVELS



NUEVO PACK

SUPER MARIO ALL STARS™

MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS

¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.



CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL STARS 28.990 Ptas. (IVA INCLUIDO)







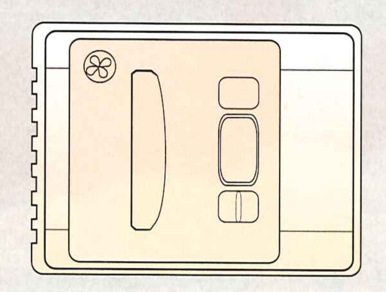


SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

SUPER NINTENDO



PASARELA: YOUNG MERLIN
CONSOLA: SUPER NINTENDO
COMPAÑIA: VIRGIN
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
Nº JUGADORES: 1

YOUNG





APREND





Si hace muy poco pudimos disfrutar de las primeras aventuras de Indiana Jones cuando sólo era un jovencito, ahora le toca el turno a uno de los magos más populares de la ficción... ¿te atreves a convertirte en el Joven Merlín?

Aunque lo cierto es que entre los lanzamientos que Virgin anunció para estas fechas había nombres muy prometedores -«Robocop Vs. Terminator» o el todavía no aparecido «Libro de la Selva»- no menos verdadero es que este «Young Merlin» que parecía venir condenado a convertirse en un simple segundón, acaba de sorprendernos y muy gratamente, pues no sólo destila bastante más personalidad que el mencionado «R. Vs. T.», sino desde luego un desarrollo muy original e interesante.

ERASE UNA VEZ...

Como decimos, este nuevo juego de Virgin tiene mucha



EL ESTANQUE MAGICO

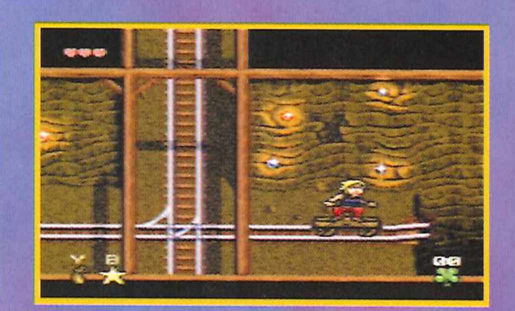
En este lugar, nuestro amigo Merlin descubrirá que las aguas encantadas convierten cualquier piedra preciosa que se arroje en su interior, en un no menos valioso objeto que le ayudará en su aventura.



MERLIN







IZ DE BRUJO



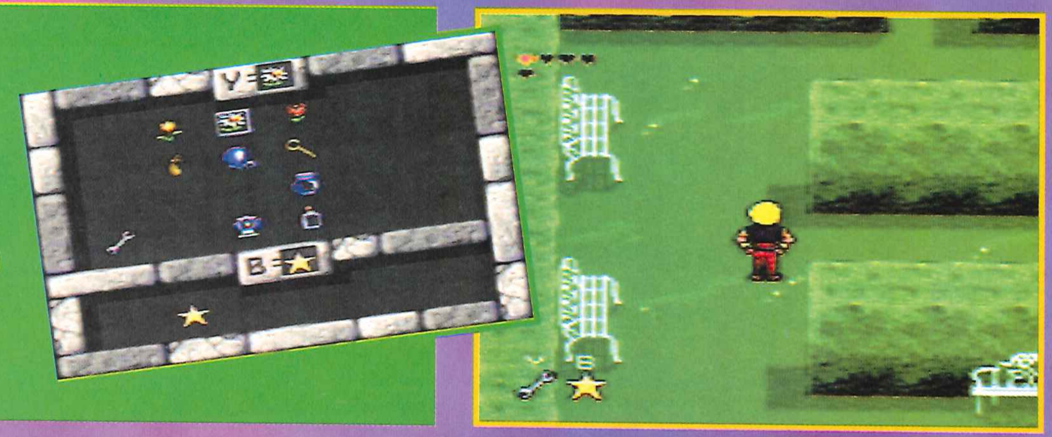




personalidad, y para demostrarlo, no se conforma con ponernos cientos de enemigos delante para que los disparemos con cualquier pretexto. En este juego se nos cuenta una historia, de la cual podemos si así lo deseamos convertirnos en protagonistas acompañando al Joven Merlín. Todo empieza cuando nuestro inexperimentado mago, por pura casualidad, asiste a una drámatica escena: una hermosa joven reclama auxilio, pues está a punto de perecer ahogada en el río. En su intento por salvarla, Merlín se adentra en una tierra desconocida, que le va a brindar muchas y peligrosas sorpresas. Este reino desconocido, la Tierra Encantada, que nunca figuró ni lo hará en los mapas, es un lugar recóndito en el que habitan mágicas criaturas, y cuya paz ha sido turbada por el malvado Rey de las Sombras, que al frente de sus esbirros se ha apoderado del lugar, sometiendo y tiranizando a sus habitantes. Nuestro objetivo no puede ser más claro: debemos

OBJETOS A GO-GO

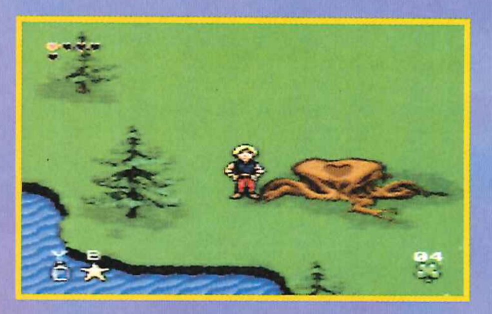
Muchos son los objetos que vamos a poder conseguir a lo largo de nuestra aventura: algunos tienen utilidad sólo en un determinado lugar, otros en varios, otros no tienen utilidad y otros sirven para conseguir otros. ¿Está claro verdad?



UN TESORO LLAMADO PASSWORDS

Al superar ciertas zonas o problemas, una misteriosa dama aparecerá y nos revelará una clave. Con ella podremos volver a ese lugar sin tener que repetir todos los pasos precedentes.











derrotar a este cruel ser, y sobre todo, debemos descubrir que ha sucedido con la hemosa joven del río, pues nuestro corazón ha quedado totalmente prendado de ella...

¡QUE GRAN VENTURA, UNA AVENTURA!

Pues si, aunque la tónica preponderante en el mundo del videojuego consolero es la de los juegos de plataformas, Virgin se ha decidido por un género, el de las aventuras, que aun tiene mucho que decir en este mercado. ¿Qué que entendemos por aventura? Pues muy sencillo, un juego en que más que matar a cientos de enemigos, lo que tenemos que hacer es recoger objetos, descubrir su utilidad, entablar relación con otros personajes, y resolver ciertos problemás lógicos que sólo nuestra sagacidad podrá superar. No quiere ello decir que en este «Young Merlin» no haya ni un sólo componente arcade; lo que ocurre es que en realidad los enemigos y el hecho de que tengamos que destruirlos es sólo un ingrediente más - y no el principal precisamente- de una historia que podría perfectamente servir de argumento a una nueva película de dibujos animados.







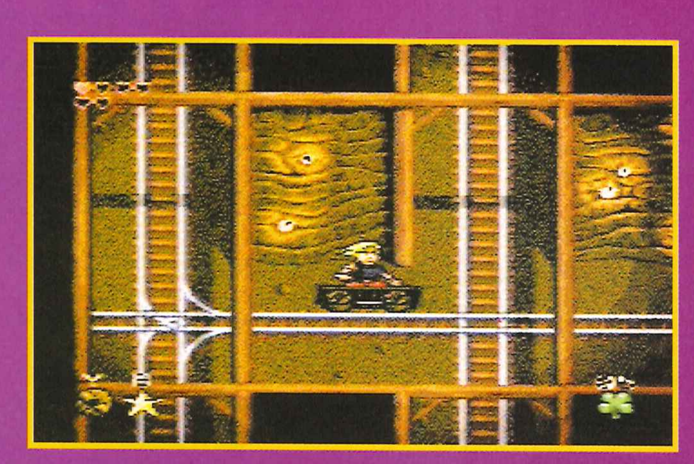






SUBETE A MI TREN

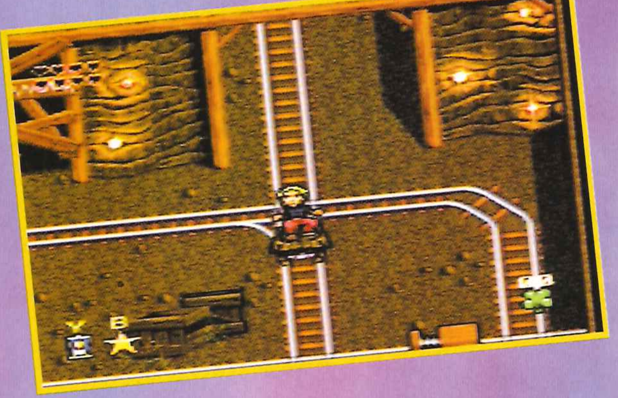
Por dos veces tendremos que hacer frente a esta fase, que se convertirá en toda una pesadilla: mapeados laberínticos, caminos sin salida, vias rotas y algunas otras sorpresas pondrán la guinda a algo que podría acabar con la paciencia del Santo Job. Que os sea leve...



MAGIA EN TUS MANOS

No queremos extedernos mucho más sobre el tema, pues lo mejor acerca de este «Young Merlin» es que vosotros mismos descubráis los muchos secretos que guarda en su interior. Si queremos eso si deciros que el juego tiene un mapeado considerablemente extenso, que nos permitirá recorrer bosques, minas abandonadas, laberintos, lagos subterraneos y un misterioso palacio. En todos ellos encontraremos cosas muy variadas: objetos que recoger y utilizar -siempre que descubramos dónde y para qué-, enemigos que derrotar, y un sinfín de interrogantes que utilizando nuestra linda cabecita -que va a echar humo en más de una ocasión- tendremos que resolver para poder avanzar en nuestra aventura.





Por lo demás, decir que técnicamente el juego está muy logrado en todos sus apartados, y que la única crítica que se nos ocurre hacerle -si es que se puede llamar así- es que la elevada dificultad tanto de algunos problemas lógicos como de ciertas pruebas de habilidad -mención especial para la vagoneta de la mina- lo convierten en un juego indicado para los consoleros de mayor edad. Por lo demás, uno de los mejores juegos realizados por Virgin para la Super Nintendo.

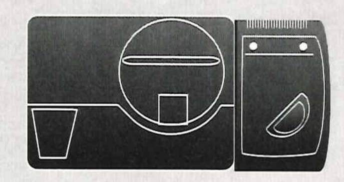
● ● ● ● ● MR.LYNCH.







MEGA CD



SILPHEED



Pasarela: SILPHEED
Consola: MEGA CD
Compañía: GAME ARTS
Distribuidor: SEGA
N. Fases: 11
N. Jugadores: 1

Estamos acostumbrados a ver absolutas maravillas en nuestra Mega Drive (más aun con la reciente aparición del Mega CD), pero debemos confesar que, hasta ahora, ningún otro CD nos había dejado tan sorprendidos como este «Silpheed», un clásico matamarcianos que utiliza técnicas 3D para crear unos escenarios y enemigos realmente alucinantes.

Después de tantos años pudiendo degustar las últimas maravillas que los mejores programadores del mundo habían creado, no esta de más reconocer que, todavía hoy, consiguen sorprenderme con excesiva frecuencia. El lanzamiento de la tecnología CD ha permitido airear un poco el ambiente que se respiraba últimamente en el mundilloo de los videojuegos, y que pecaba de ser excesivamente repetitivo y poco innovador. Hardware preparado para visualizar imágenes de video en pantalla, chips especiales para la rotación y redimensionado de gráficos y, como no, el tema que nos ocupa hoy, la posibilidad de realizar unos gráficos 3D realmente asombrosos. Ver la presentación de este juego

DE COMPRAS

Entre fase y fase, y dependiendo del número de bonus que hayamos conseguido recoger, entraremos en una pantalla en la que nuestra embarcación es la protagonista. En ella, podremos conseguir nuevas, espectaculares y efectivas armas, todo ello para facilitarnos un poco más la aventura.









UNIVERSO 3D





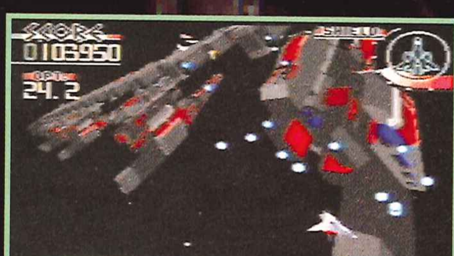
es una auténtica maravilla por su espectacularidad y realismo. No es necesario utilizar el complicado y lento software de renderizado de gráficos, tan sólo es necesario poseer un Mega CD y deleitarse con los gráficos 3D que esta es capaz de crear.

MATA, MATA, MATA...

...y si aún esta vivo le ramatas. Ese es el lema que se podría utilizar para este juego ya que, su desarrollo es muy semejante al de los clásicos mata-marcianos con los que tanto hemos disfrutado. Acabar con todos los enemigos para que estos nos proporcionen nuevas armas, recoger ítemes con energía y enfrentarnos a las más espectaculares embarcaciones de final de fase es lo «mucho» que este juego es capaz de ofrecerte. Todo esto puede resultar poco original. Cierto, no pensamos que este juego cree envidías entre sus más directos competidores, siempre y cuando hablemos, eso sí, de su desarrollo ya que, otra cosa muy distinta es la calidad técnica.
Este apartado sobresale, principalmente, gracias a sus espectaculares escenarios, los cuales recrearan, con un absoluto realismo, las superficies de los planetas o las gigantescas naves nodrizas.





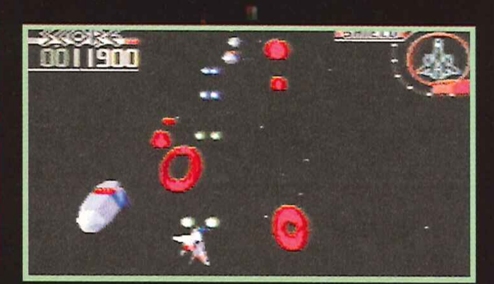


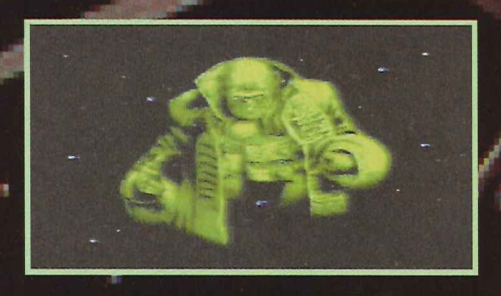
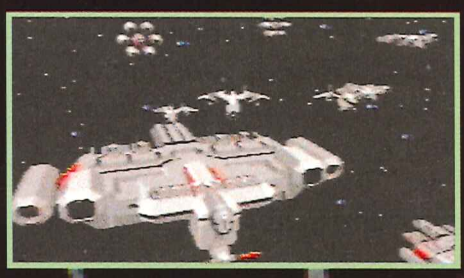


GRAFICOS 3D

Véis esa magnífica imagen en 3D. Bien, imaginaos esa misma pantalla moviéndose a una velocidad de vertigo y con una suavidad increible. ¿El resultado? Los increibles efectos de este «Silpheed».





Lásers, impresionantes explosiones y mogollón de enemigos para que no te distraigas ni un solo momento. Ni tú, ni tus ojos.

EL ARTE DEL JUEGO

Es lo que se propone realizar esta compañía que comienza a hacer sus primeros pinitos en el mundo del Mega CD y que responde al nombre de «Game Arts». Con este juego han conseguido dar un poco de oxigeno a una consola como la Mega CD que, aun disfrutando de su reciente lanzamiento, comenzaba ya a saturarse de títulos que tan sólo utilizaban las nuevas posibilidades de video de este aparato.

Ellos, han conseguido crear una mezcla del clásico mata-marcianos y de las técnicas 3D. El resultado es magnífico, proporcionando un producto que, ayudado por las magníficas digitalizaciones de voz y música, recrea a la vista sobremanera.

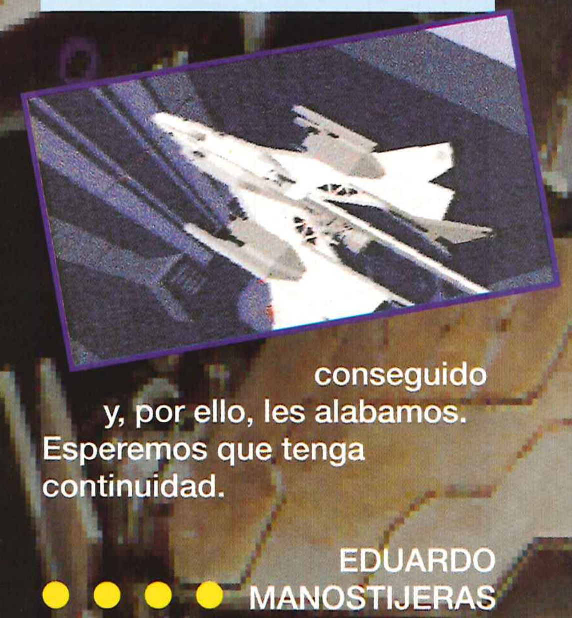
Para acabar, una reflexión: teóricamente, debe ser muy fácil crear un juego espectacular para Mega CD, mucho más que crear un juego espectacular y divertido. Game Arts lo ha conseguido y, por ello, les alabamos. Esperemos que tenga continuidad.

EDUARDO MANOSTIJERAS



LAS FASES

Debemos recorrer once fases, totalmente diferentes, antes de llegar a nuestro destino final: la Tierra. Nuestro querido planeta azul (más o menos) que en estos momentos se encuentra sometido a la tiranía del malvado y perverso Zakarte. ¡Toma ya!

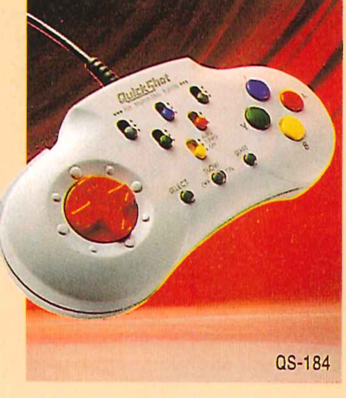







SUPERCON 2

• Pad de control de 8 direcciones
• 6 botones
• Selector de turbo fuego de 2 velocidades
• Función de movimiento lento



INVADER 2

• Pad de control de 8 direcciones
• Control turbo independiente para cada botón de fuego
• Función de movimiento lento
• Función AUTO FUEGO con manos libres



PYTHON 2B

• Selector de turbo fuego para los botones A, B, X eY
• Función de movimiento lento
• Cable de + de 2'5 metros

QS-186



CONQUEROR 2

• Joystick programable
• Pad de botones con rotación de 270°
• Control turbo fuego independiente para cada botón
• Función auto fuego con manos libres y movimiento lento
• Microswitches incorporados



MAVERICK 2B

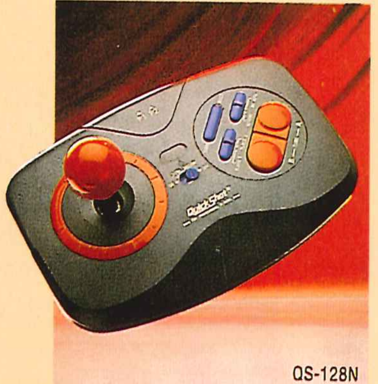
• Selector de turbo fuego para los botones A, B, X eY
• Función de movimiento lento
• Diseño especial para arcades



DISTRIBUIDOR OFICIAL







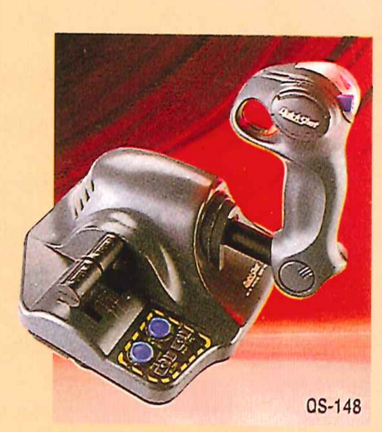
MAVERICK 2

• Diseño especial para arcades
• Función de movimiento lento
• Selector de jugador 1 / jugador 2
• Dos conectores de 7 pin
• Turbo fuego



PYTHON 2

• Diseño ergonómico
• Botones de start y selección separados
• Turbo fuego



INTRUDER 2

• Mando omnidireccional
• 2 turbo fuegos independientes con 2 velocidades
• Microswitches incorporados
• Función de movimiento lento

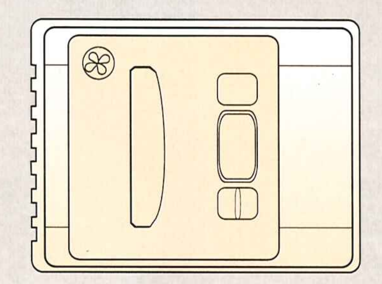




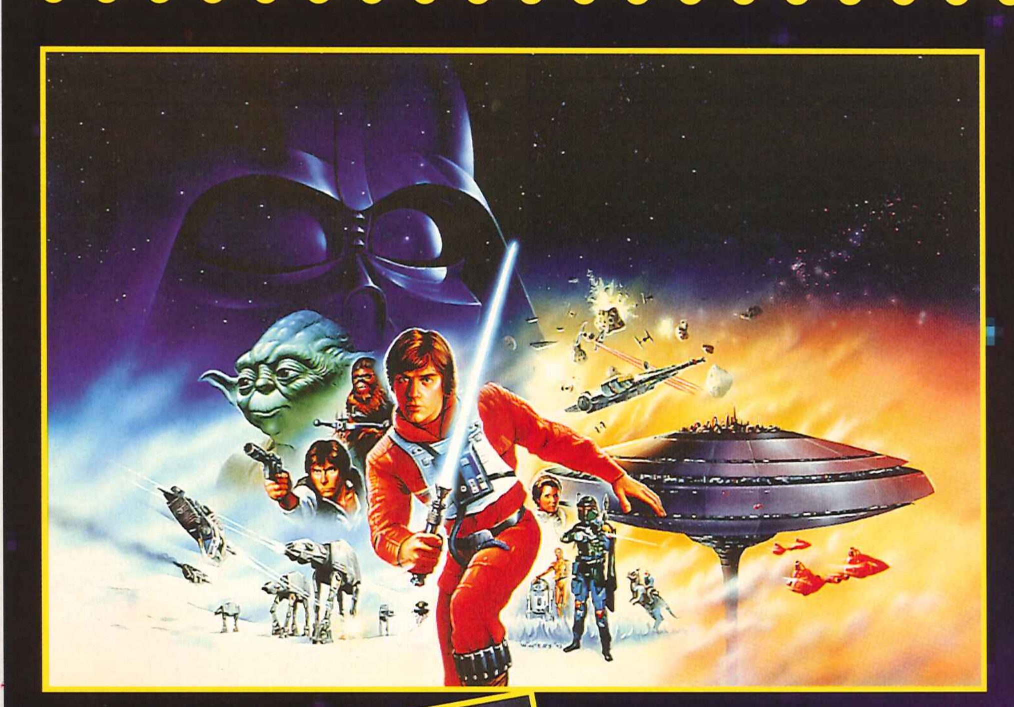


VELAZQUEZ 10 5º DCHA.
TELEF 576 22 08/576 22 09
FAX 577 90 94
28001 MADRID

SUPER NINTENDO



SUPER EMPI



Pasarela: SUPER EMPIRE STRIKES BACK
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: LUCAS ARTS
Distribuidor: ARCADIA
N. Fases: 20
N. Jugadores: 1

En su día, disfrutamos con «Super Star Wars», hoy lo hacemos con «Super Empire Strikes Back» y, en un futuro no muy lejano (menos de lo que pensais), alucinaremos con un «Super Return of the Jedi». Este será el capítulo final de una trilogía que, mucho nos tememos, se tardará bastante tiempo en repetir... si es que se consigue.

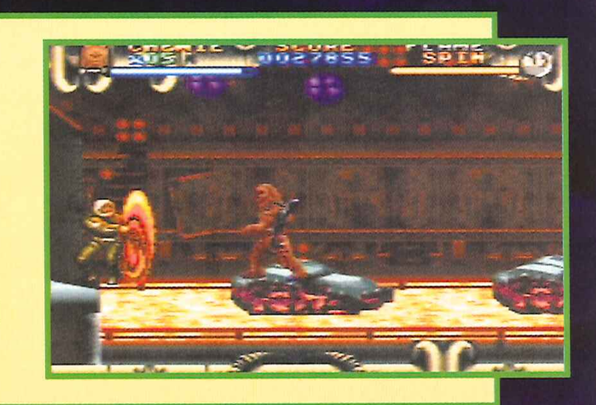




Aunque no esté bien, debo confesar una cierta predilección hacia los juegos de Lucas Arts, más aun si estos abordan un argumento tan icreiblemente alucinante como es el de «La guerra de las galaxias». Por desgracia, no todos los días se puede disfrutar de una nueva versión de esta trilogía, pero por suerte, hoy es uno de esos días. Así pues, siéntate en tu sillón preferido, ábrete una Coca-cola, cierra la puerta de tu habitación y coloca el cartel de «Prohibido el paso»,

CHEWBACCA

A través de la factoria, deberá ir en busca de la mismísima Princesa Leia. Aunque esta fase no sea de las más complicadas, un buen control en el salto será fundamental para alcanzar el final. ¡Animo, valientes!



RE STRIKES BACK

CAPITULO V

HAN SOLO

Tomaremos control sobre él cuando lleguemos a Cloud City (la ciudad de Landon). Antes de ser congelado, deberá encontrar a su colega de toda la vida, Landon, para que le de una explicación sobre la situación que se está viviendo en el asteroide.







lo que viene a continuación es un comentario para fanáticos, es un comentarios sobre el mismísimo «Super Empire Strikes Back». Ahí es nada.

16 INFINITAS MEGAS...

Muchos estaréis pensando que todo lo anterior es demasiado halago para un simple cartucho. Quizás sí, pero eso es porque no habéis podido disfrutar, aún, de él. Es realmente increible que en tan sólo 16 megas de información (magabits, por supuesto), se pueda almacenar tal cantidad de escenarios, personajes, animaciones, músicas e intros. Todo lo que se diga de él es poco y, aún así, se puede resumir en una sola palabra..., bueno, en dos: «Lucas Arts». Para empezar, el juego se divide en 20 increibles fases cuyo desarrollo es de lo más variado. Podremos disfrutar de las plataformas de un buen arcade, de las excelencias de un medio-







LUKE SKYWALKER

Dispone de dos armas para defenderse de sus enemigos, una de corta distancia y otra de larga. La primera, la espada de luz, será la que más utilicemos. La segunda, la pistola láser, nos vendrá de perlas para acabar con determinados enemigos que se hallan en lugares de otro modo inaccesibles.





FASES 3D

¿Os suenan a algo este tipo de fases? Pues bien, en este «Super Empire Strikes Back» se ha mejorado el archiconocido «Modo 7» para conseguir crear unos cambios de nivel en el terreno que dotan de un mayor realismo a estas fases.









simulador (con el Halcón Milenario en el campo de asteroides) y de alguna que otra fase al más puro estilo «Buckrogers», y todas ellas, siguiendo el argumento original de la película del mismo nombre aunque, no por ello, dejando de incorporar determinadas novedades que hacen del juego mucho más interesante de lo que ya es de antemano.

INFINITAS ANIMACIONES

Luke, Han, Leia, Landon y compañía están en este juego. Todos, absolutamente todos, incluidos C3PO y R2D2. Dependiendo de las fases que vayamos a afrontar, se nos asignará el control de uno u otro. Todos ellos, disponen de unas increibles animaciones entre las que se incluyen la posibilidad de disparar, saltar, correr, hacer barridos, realizar espectaculares saltos mortales, luchar..., en fin, para que seguir, es mejor que lo comprobéis vosotros mismos. Además de ellos, todos nuestros conocidos de la citada saga tendrán cumplida presencia en el juego sin escatimar, en ningún momento, colorido, definición y perfección en las animaciones. Un aspecto en definitiva que muy pocas veces podremos encontrar con tanta perfección.



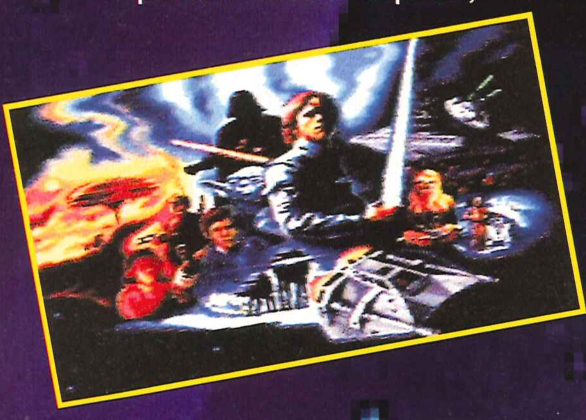
¿Y AHORA?

Después de tal maravilla, tan sólo nos queda esperar un «Super Return of the Jedi» (que incluso ya se anuncia en el propio cartucho cuando llegamos al final del juego). Realmente, no sabemos hasta









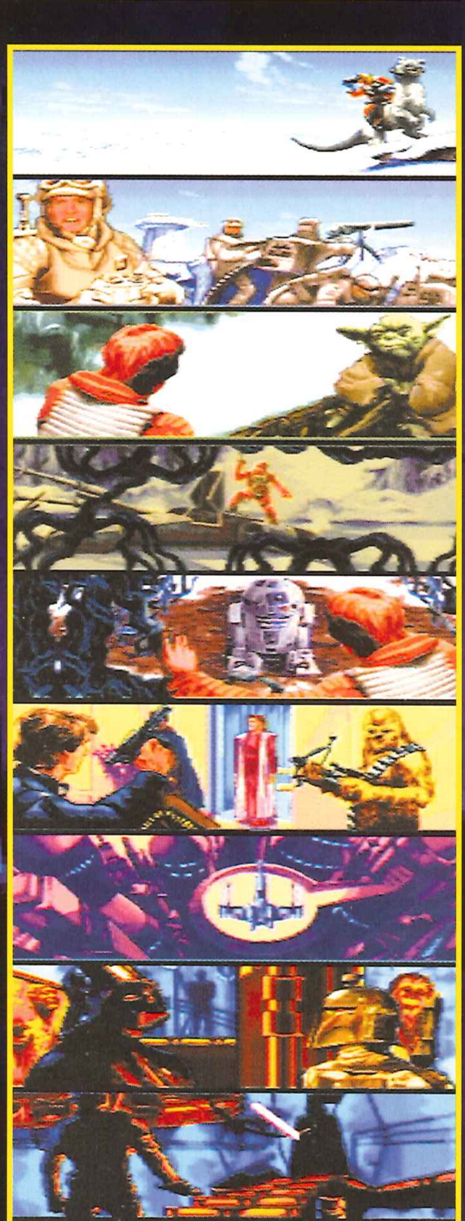












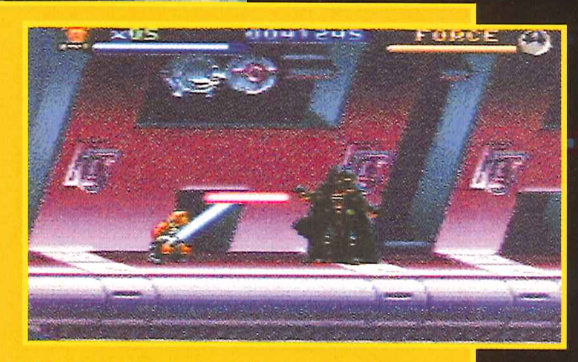
que punto es positivo que se lancen juegos tan perfectos al mercado. Por un lado, disfrutamos con ellos. Por otro, nos vuelve mucho más exigentes y después, pasa lo que pasa: que nada nos parece igual.

En fin, basta ya de alabanzas, me voy corriendo a jugar con este magnífico juego.

¡Por cierto!, no debes olvidar el conectar tus auriculares a tu Super Nintendo, la música (del archiconocido John Williams) es la misma que la de la película del mismo nombre. Cada fase con su tema, cada momento con su melodía, cada alegría con su notas particulares. Un auténtico derroche de imaginación y buen trato al usuario. Tan sólo, un pequeño defecto; quizás necesites de las pastillas contra el estress si no quieres acabar odiando a este juego. La dificultad es extrema.

EDUARDO MANOSTIJERAS

EL FINAL

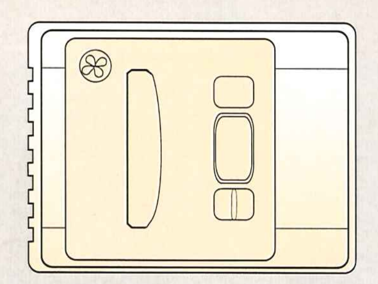


Esta es la última fase del juego que acabará, con toda seguridad, con vuestros nervios. Sin exagerar un tanto, os podemos asegurar que es la fase más complicada que hemos visto en juego en mucho tiempo. Una auténtica prueba para caballeros Jedi que los simples mortales no serán capaces de culminar con éxito.





SUPER NINTENDO





Pasarela:
SPACE ACE
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: EMPIRE
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1

DUELO GALA

Como ya os contamos en nuestra anterior cita mensual, uno de los grandes clásicos de las máquinas recreativas, «Space Ace», ha sido versionado para nuestra 16 bits de Nintendo. El resultado, os lo adelantamos ya, es sencillamente inmejorable...

Los que recordéis aquella maravilla llamada «Space Ace» que llegó a los salones recreativos de la mano de Don Bluth (el también creador de esa leyenda llamada «Dragon´s Lair»), todavía tendréis frescas en la memoria las prodigiosas animaciones y los increibles sonidos que un su día, la convirtieron en la estrella principal e imprescindible de cualquier salón recreativo que se preciara de estar a la última.

Hoy los tiempos han cambiado mucho, y el mundo de las recreativas ha

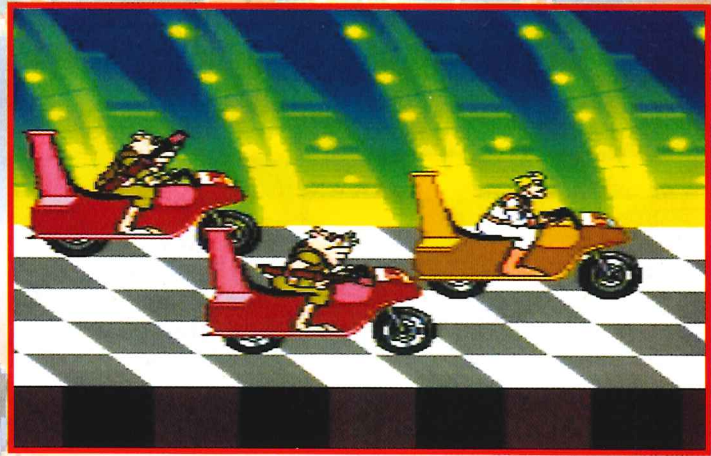




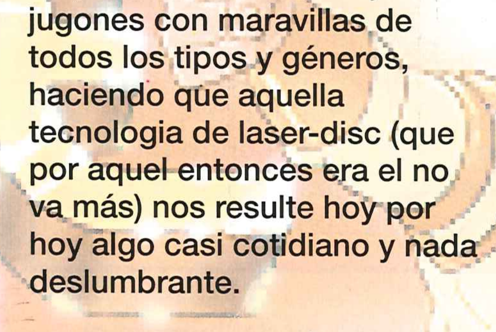


SPACE ACE





ACTICO



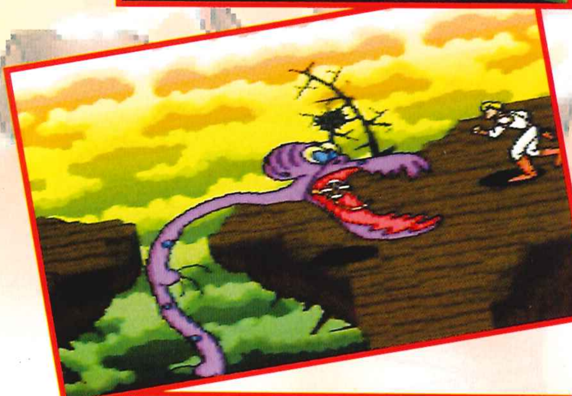
sorprendido nuestros ojos de jugones con maravillas de todos los tipos y géneros, haciendo que aquella tecnologia de laser-disc (que por aquel entonces era el no va más) nos resulte hoy por hoy algo casi cotidiano y nada deslumbrante.

RETORNO CONSOLERO

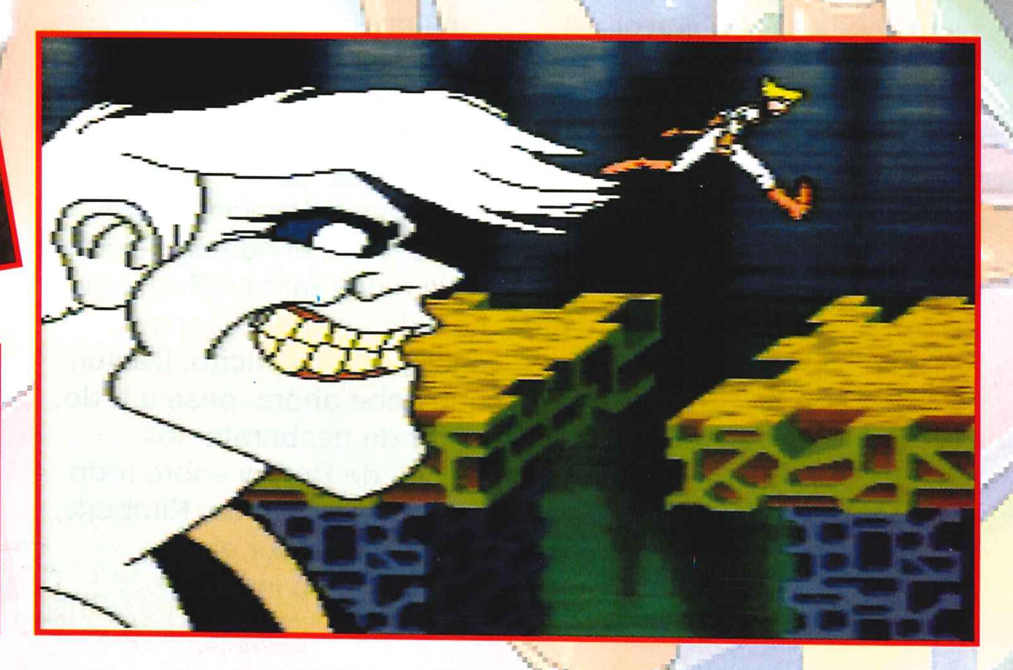
Tal vez por eso, la factoria Don Bluth ha decicido tratar de sorprender a otro tipo de usuarios, los consoleros, menos acostumbrados a disfrutar en sus máquinas de gráficos, sonidos y animaciones de calidad casi comparable a las de los dibujos animados.

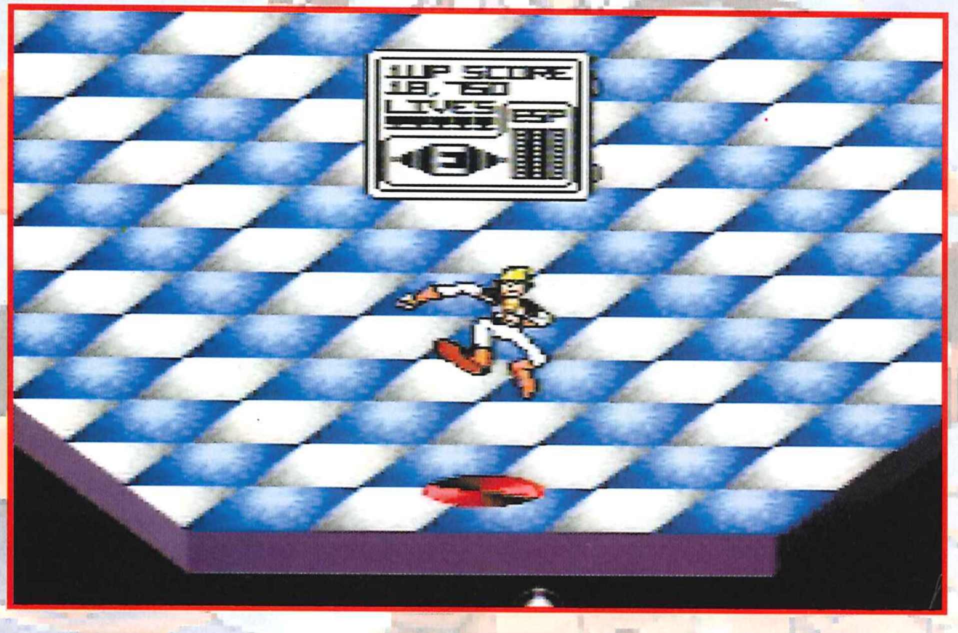
El resultado de todo ello es precisamente eso, un trepidante arcade galáctico, de envidiable calidad técnica, y que sobresale por dos detalles: por conservar la endiablada dificultad de todos los anteriores juegos de esta saga («Dragon´s Lair», en cualquiera de sus tres partes, o el menos popular «Guy Spy»), y por subsanar precisamente el gran defecto

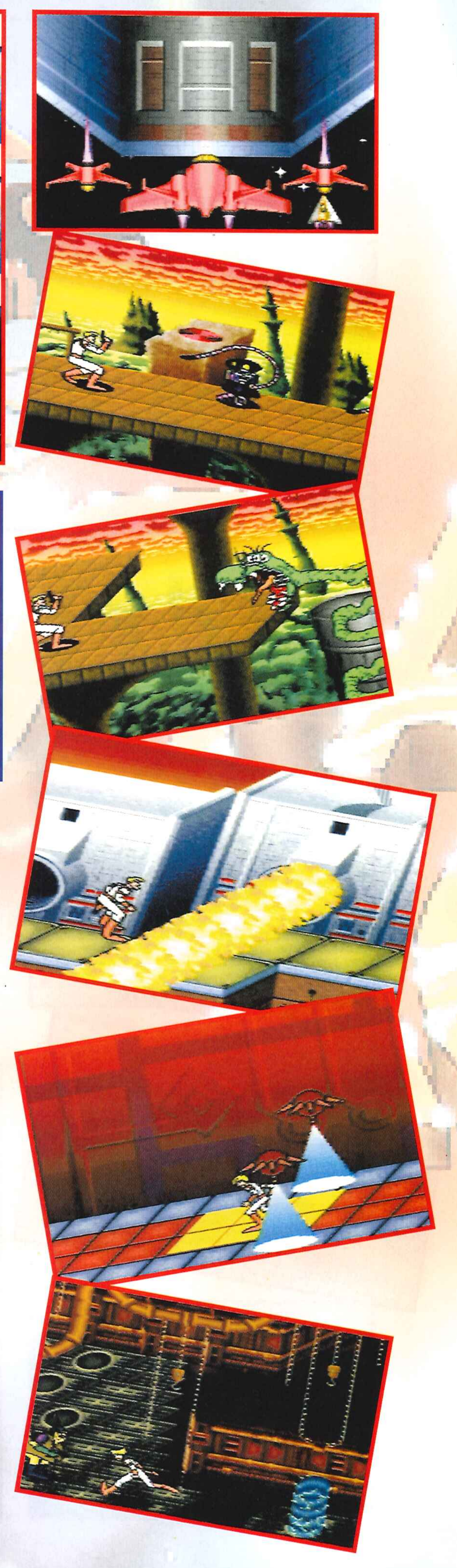


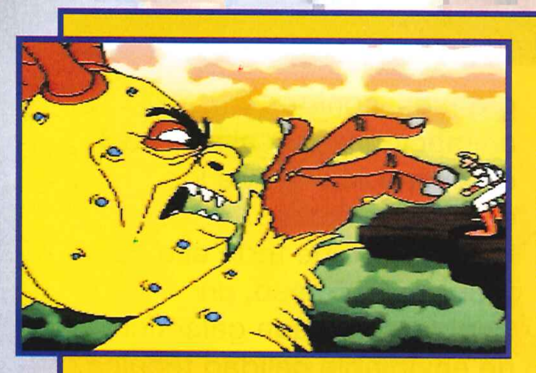












DAVID CONTRA GOLIATH

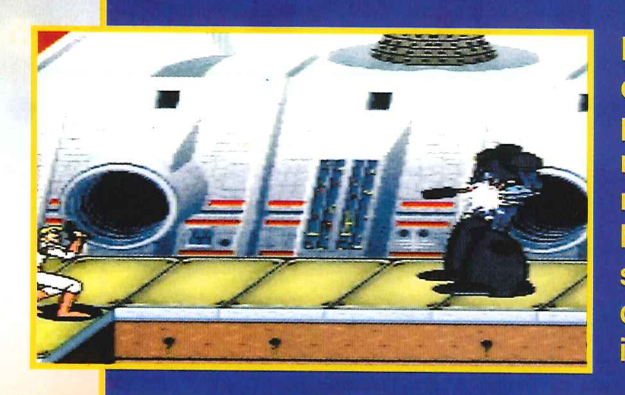
Como podéis ver, el tamaño de algunos enemigos es tan gigantesco que Space Ace, nuestro héroe en más de una ocasión dudará entre hacer uso de su láser o llamar a su primo de Zumosol.

de que todos ellos adolecían, el obligar al jugador a pulsar un botón determinado en cada momento, lo que devaluaba considerablemente el desarrollo del juego.
Para esta ocasión, «Space Ace» ha sido convertido en un clásico arcade multinivel, en el que podemos manejar a nuestro personaje gracias al control-pad por cualquier lugar de la pantalla, o también saltar, nadar, disparar o pilotar motocicletas, algo sin duda mucho más atractivo y adictivo.

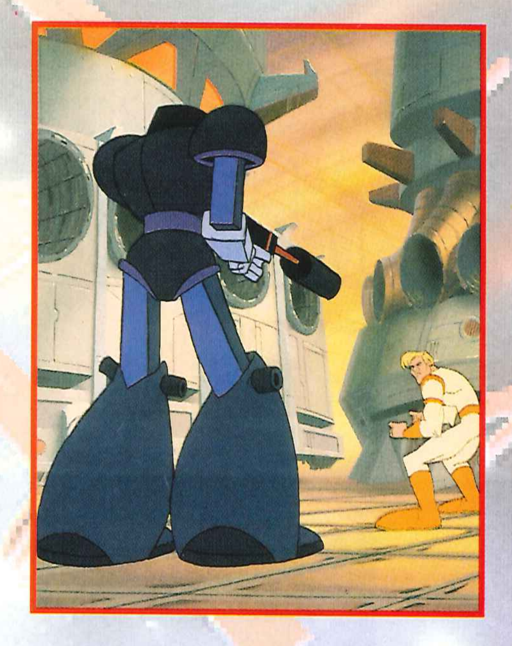
¡DEVUELVEME A MI CHICA!

El argumento del juego no pasará desde luego a la historia por su elevada originalidad, pero si sirve de perfecto pretexto para introducirnos de lleno en el juego. Borf, un perverso y tiránico reyezuelo alienígena, ha tenido la brillante idea de apoderarse del planeta Tierra. Para ello cuenta con la ayuda de su más terrorífica arma, el Infanto Rayo, capaz de convertir al más aerrojado héroe en un inofensivo chavalín imberbe. Uno de los primeros «afortunados» en comprobar los efectos del rayo ha sido precisamente Space Ace, el humano elegido para enfrentarse a Borf, que ha sido convertido en un enclenque jovencito, Dexter, que debe ahora, pese a todo, tratar de desbaratar los planes de Borf, y sobre todo rescatar a su chica, Kimberly, secuestrada por el maquiavélico invasor galactico.

QUIEN TIENE UN LASER TIENE UN AMIGO



En efecto, el mejor amigo de un héroe espacial no es precisamente un perro mutante, sino una reluciente y efectiva pistola láser. Sin ella Space Ace no sólo se sentiría casi como desnudo, sino totalmente indefenso..





EN LA VARIEDAD ESTA EL GUSTO

«Space Ace» es uno de esos juegos que a uno le gustaría tener aunque sólo fuera para fardar delante de los amiguetes con las cosas que puede hacer nuestra consola. Los coloristas gráficos, las perfectas animaciones, y los estupendos efectos sonoros y melodías que sirven de trasfondo a las correrias de Space Ace/Dexter, así lo propician. Sin embargo el juego no se queda ahí, como tan sólo algo que sirve para mirarlo y recrearse la vista; «Space Ace» es un tremendamente difícil arcade multinivel, que puede presumir también de ofrecernos una ingente cantidad de fases y situaciones arcade. Como prueba nada mejor que las pantallas que acompañan este artículo, ¿alucinantes, no?







● ● ● ● ● ● MR LYNCH

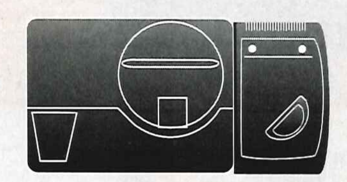
EL MALO QUE VINO DEL ESPACIO EXTERIOR



Su nombre, Borf. Su más terrible arma, el Infanto Rayo. Su única obsesión, apoderarse de nuestro planeta... suerte que ni vosotros ni Space Ace estais dispuestos a permitírselo.



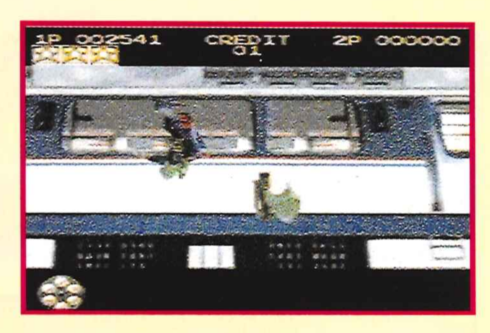
MEGA CD

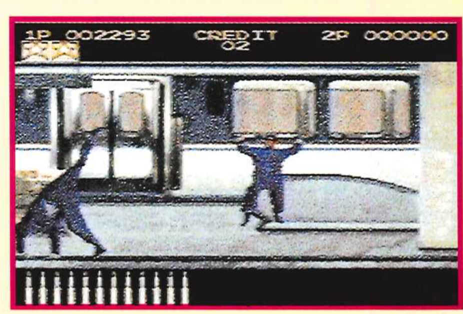


LETHAL

Pasarela:
LETHAL ENFORCES
Consola: MEGA CD
Compañía: KONAMI
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1ó 2









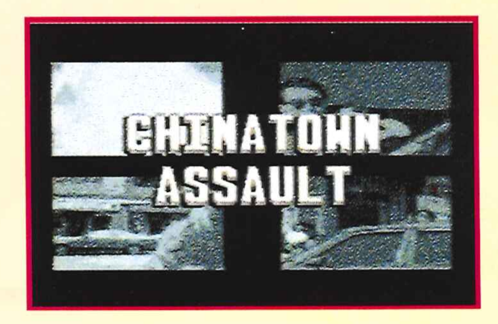
Imaginaos lo siguiente: una máquina recreativa, unos gráficos digitalizados, una pistola de infrarrojos y toda la acción y violencia a que nos tienen acostumbrados los creadores de videojuegos. ¿Qué es lo que tenemos? por supuesto, este «Lethal Enforces», una auténtica pasada de juego que no va a quedar exento de determinadas críticas.

Aunque siempre he estado un poco en desacuerdo con los discursos moralistas que sobre la violencia en los videojuegos se proclamaban, hoy debo reconocer que hay cosas que pasan del límite de la inocencia. Disparar con una pistola de juguete a unas bolas que se mueven por la pantalla me parece bastante inofensivo (por mucho que protesten otros). Disparar a un puñado de caricaturas en una supuesta guerra creada dentro de la consola tampoco me parece excesivamente escandaloso. Ahora, disparar contra una banda de terroristas e inocentes rehenes al tiempo que la sangre corre, no me parece muy educativo que se diga, y más aún cuando las imagenes utilizadas para su representación son tan reales como la vida misma.
Bueno, bueno, tampoco quiero ponerme en plan paternal, tan sólo quiero dar el aviso para aquellos padres que tanto se preocupan por la educación de sus hijos: en este juego hay mucha violencia, y cuando digo «mucha», digo «mucha».

MATA, MATA, MATA...

Konami, en su intento de dar el mayor realismo posible a este juego, ha creado una pistola por infrarrojos

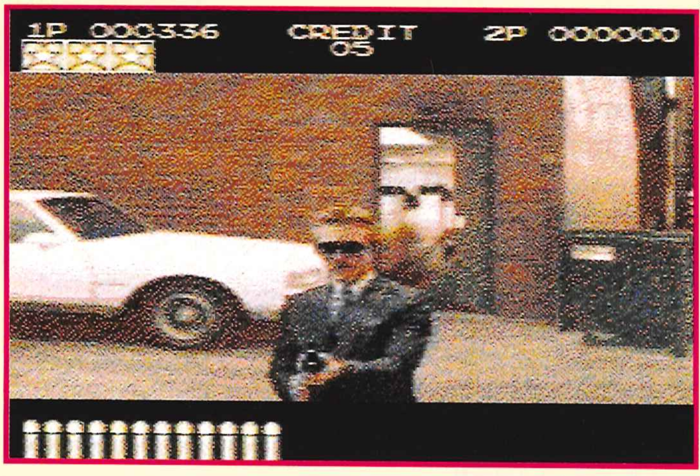




ENFORCES

ARMA LETAL

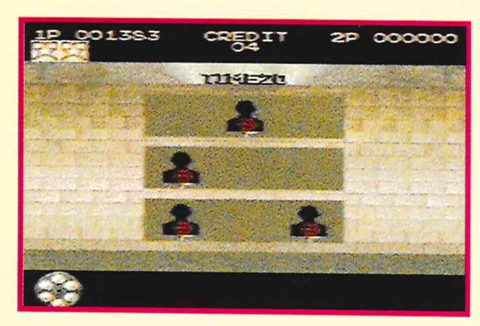




(semejante a la utilizada en la versión recreativa de este juego) que permite jugar sin la ayuda del control pad. Con un movimiento tan sencillo como apuntar a la pantalla y pulsar el gatillo, una de nuestras balas saldrá disparada en busca de su objetivo al tiempo que, un estruendoso efecto especial acompaña a la acción. Por supuesto, la munición no es infinita, por ello, cada vez que esta se agote, debemos apuntar a cualquier punto, fuera de la pantalla, y pulsar el gatillo. En ese momento, nuestro tambor de ocho balas se verá recargado. Además, podremos recoger distintas armas, como pueden ser la ametralladora y un nuevo modelo de pistola con un disparo mucho más potente.

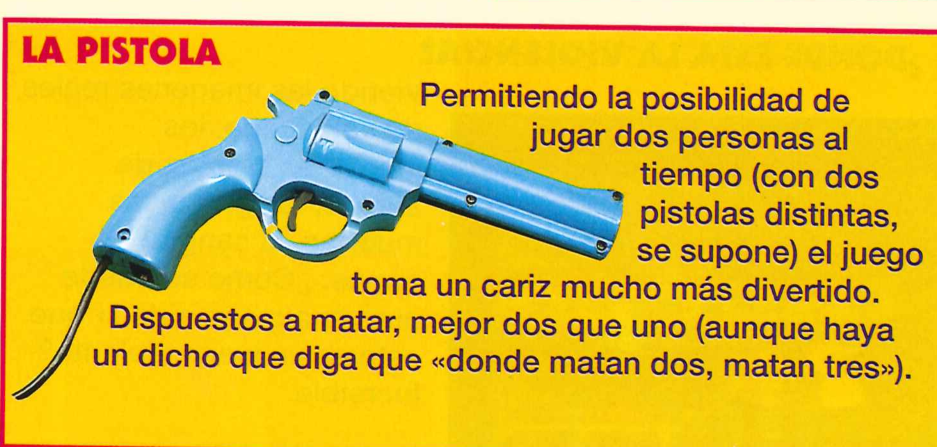
...Y SI SIGUE VIVO...

El juego, indicado para todo aquel hombre o mujer cuya rutina diaria le mantenga en un insoportable estado de stress, nos proporciona varias siuaciones con las que descargar toda la adrenalina acumulada. La primera de ellas, por ejemplo, nos





LA PISTOLA



Permitiendo la posibilidad de jugar dos personas al tiempo (con dos pistolas distintas, se supone) el juego toma un cariz mucho más divertido. Dispuestos a matar, mejor dos que uno (aunque haya un dicho que diga que «donde matan dos, matan tres»).

propone un asalto a un banco en el que varios rehenes han sido capturados.
Así, entre mostradores, cajas y mesas, debemos acabar con todos los terroristas evitando, eso sí, alcanzar con nuestros disparos a los pobres civiles.
Tener buena puntería será fundamental ya que, al final de cada fase (y trás acabar con el jefe de turno) se hará un repaso de nuestra misión, misión que nos veremos obligados a repetir si algún rehén muere en el rescate o si nuestro porcentaje de efectividad es muy bajo. Así pues, afina la punteria y prepárate a pasarlas canutas.







...LE REMATAS.

Si os fijais atentamente a los ladillos que acompañan a este comentario, descubriréis el lema de este juego: «Mata, mata, mata, y si esta vivo, le rematas». A ello se resume este CD, sin exigir nada más de tu parte. Un juego en el que la violencia gratuita se pone de manifiesto de una forma escandalosa.

Reconozco divertirme con este juego (además está realizado de una forma magistral). Reconozco que sus músicas y efectos son espectaculares. Reconozco que las animaciones son geniales. Pero también reconozco que la violencia tiene un límite y, en este caso, «Lethal Enforces» la ha sobrepasado. Que cada uno haga lo que crea mejor.







DOCTOR JONES



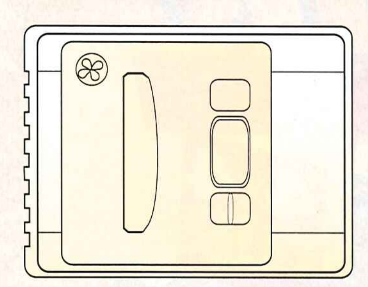
¿DONDE ESTA LA VIOLENCIA?



Viendo las imagenes reales de este juego, los increibles efectos de sonido, los gritos, las muertes, la sangre, las armas, ¿Como se puede atrever alguien a decir que este es un juego violento? Increible.



SUPER NINTENDO



SUPER B

TIGRES DE A

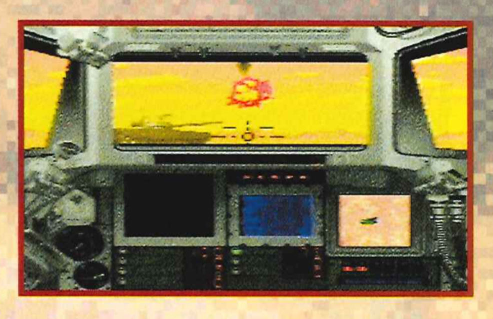
Pasarela: SUPER BATTLETANK 2
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: ABSOLUTE
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1

Si no nos falla la memoria, a lo largo de los 15 números que hemos publicado, han desfilado por esta sección arcades de plataformas, juegos de rol, aventuras, juegos deportivos, imitadores del Tetris y simuladores de coches, aviones o helicópteros, pero nunca, hasta ahora nadie nos ofreció la oportunidad de subirnos a un... ¡tanque!.

Asi es. Este nuevo cartucho de Absolute que llega para nuestra Super Nintendo cuenta en principio con un factor que le hace destacar por encima de cualquier otra consideración: la originalidad. Y aunque también es cierto que no es sino la segunda parte de un juego que ya se editó con anterioridad, no menos verdadero es que aquel primer cartucho apenas consiguió repercusión alguna en nuestro pais, más por motivos referentes a su distribución, que por la calidad que atesoraba en su interior.

LA MADRE DE TODAS LAS BATALLAS

Asi pues, vamos a empezar diciendo que «Super Battletank 2» nos propone algo realmente inusual: tomar los controles de un moderno y poderoso tanque de combate, el M1A2, para enfrentarnos contra otros no menos espectaculares ingenios bélicos empeñados en convertirnos en chatarra. Definir este juego como un simulador de tanques no sería del todo exacto: en realidad, los señores de Absolute han combinado en un sólo cartucho tres géneros diferentes, el de los simuladores, el arcade y la estrategia, para dar forma a un producto poco -nada- convencional, bastante original y notablemente jugable.







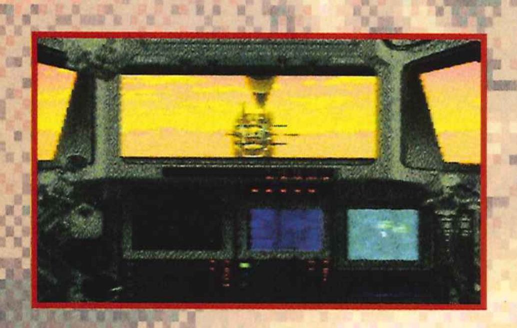
Básicamente lo que queremos decir con esto es que en lo único que se parece este juego a los clásicos simuladores es prácticamente en su manual (bastante más extenso de lo habitual en un cartucho), que por cierto, por una vez y sin que sirva de precedente, conviene ser

ATTLETANK2

ACERO















leido para aprender los diferentes sistemas de ataque y defensa de nuestro vehículo blindado.

Tal vez, sin embargo, la mayor diferencia respecto a la mayoría de los simuladores del mercado es la notable sencillez de manejo del juego, unido a la gran cantidad de acción (los combates aportan un toque muy arcade) que desde el primer momento se nos ofrece.

Por otra parte, el juego, dentro de presentar un desarrollo bastante uniforme, presenta una gran variedad de situaciones posibles de combate, una considerable lista de armas que se nos permite utilizar, y una moderada cantidad de vehículos enemigos (tanques, helicopteros, lanza-cohetes, aviones) contra los que debemos medir nuestras fuerzas.

NO APTO PARA PACIFISTAS

Dejando a un lado las cuestiones técnicas, que en general se mueven por el terreno de lo correcto con algunos momentos de cierta brillantez (en especial la lucha desde la torreta exterior del tanque contra aviones y helicópteros), podriamos tal vez criticar que este juego es casi con seguridad el más netamente bélico de los aparecidos para nuestra Super Nintendo. Tan cierto como que por lo menos en estas batallas nadie resultará herido, y no menos verdad que el 99% de los juegos de artes marciales son igual de violentos o más que este cartucho. Tu decides, pero por encima de consideraciones puramente morales, «Super Battletank 2» es un juego original y bastante entretenido.

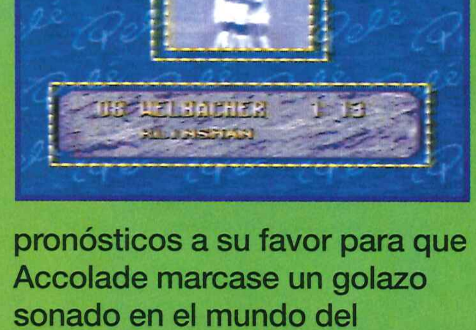
MR.LYNCH.



MEGA DRIVE

PELE





Pasarela:
PELE
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1 ó 2

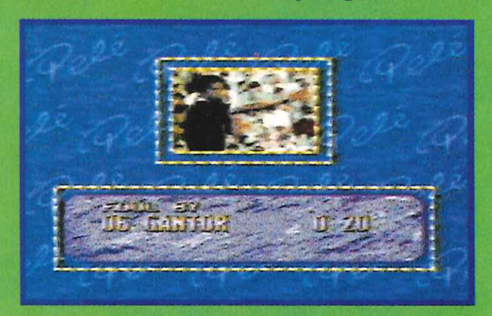
Accolade, que hace muy poquito nos sorprendió con un título tan aclamado como «Bubsy», intenta ahora repetir fortuna con un cartucho dedicado a un deporte, el fútbol, que en nuestro país es toda una pasión...

No sabemos si por pura casualidad, o tal vez por una acertada estrategia, Accolade cuenta en este momento con todos los condicionamientos necesarios para que este «Pele» suba como la espuma en las listas de éxitos: no se trata sólo del enorme «gancho» que el balompié posee en nuestro pais, sino que no se puede olvidar la reciente clasificación de nuestra selección para el inminente mundial U.S.A. ´94 y las altas cotas de emoción que nos está deparando la presente liga. Tampoco pasa por alto el oportunismo propio de lanzar este producto al mercado muy cerca de las fechas navideñas, cuando el mercado consolero registra una desbordante actividad...
Bien, asi pues, y como vemos, este «Pele» cuenta en un principio con todos los pronósticos a su favor para que Accolade marcase un golazo sonado en el mundo del videojuego -incluido obviamente el hecho de contar con ese «monstruo sagrado» del fútbol llamado Pelé- , y de hecho así podría haber ocurrido... el por qué creemos que no va ser del todo así, es lo que vamos a tratar de explicaros a lo largo de las próximas lineas.



¿LAS OPCIONES?... BIEN, GRACIAS

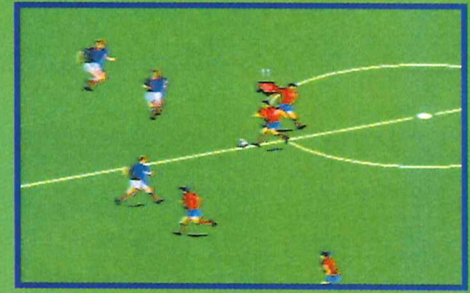
Nada más introducir este cartucho en nuestra consola, nos encontraremos ante un menú de opciones francamente completo. En cualquier caso esto tampoco es gran noticia, pues prácticamente la gran mayoría de los juegos de fútbol aparecidos hasta el momento para la Mega Drive han cumplido también a la perfección con este particular. Sea como sea, las clásicas opciones para modificar ciertos condicionantes del juego

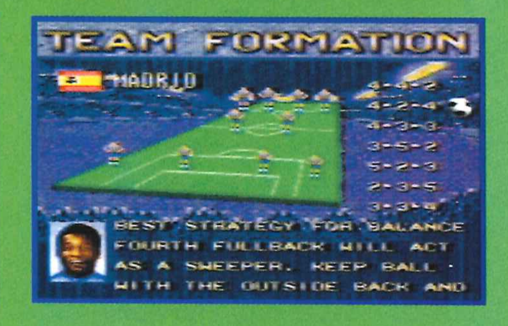


UN IDOLO CON PIES DE BARRO

(como alterar el número de minutos de juego, la estrategia a emplear por los equipos o las propias alineaciones) están icnluidas, como también las típicas posibilidades de jugar un sólo partido o tomar parte en un torneo o en una liga.







LAS ODIOSAS COMPARACIONES...

Si, llega ese inevitable momento donde nosotros, recurriendo a nuestro archivo consolero, desempolvamos algunos cartuchos aparecidos con anterioridad y los comparamos con este. El resultado, tenemos ya que decirlo, no es precisamente muy favorable: comparado con el último título aparecido en el mercado, el «EA Soccer», la verdad es que este «Pele» no le llega ni a la altura del tobillo ni en la calidad de los gráficos ni de las animaciones y mucho menos en lo referente a la jugabilidad. Pero no se trata sólo de que el juego de Electronic Arts sea una obra



maestra; la cruda realidad es que este «Pele» no es capaz de hacerle sombra a ninguno de los títulos futboleros que nos vienen a la memoria («Sensible Soccer», «Italia ´90», «Ultimate Soccer»). Es más siendo realistas, parece mentira que una compañía como Accolade, responsable de un juego tan bien realizado como «Bubsy», haya utilizado el nombre de una gloria como Pele para dar nombre a un juego absolutamente mediocre en todos sus aspectos. Por salvar algo se nos ocurre la música, lo cual no es mucho ¿verdad?...

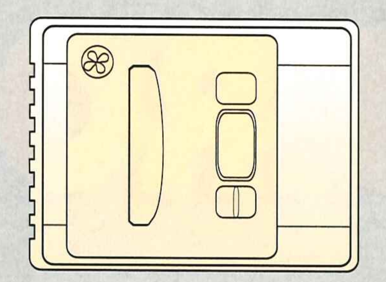
MR.LYNCH.







SUPER NINTENDO



JIM POWER

Pasarela:
JIM POWER 3D
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: LORICIEL
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1



Ya en otras ocasiones hemos tenido la posibilidad de jugar con cartuchos que utilizaban técnicas de relieve en 3D (en los que necesitabamos de unas gafas especiales para captar el efecto), pero tenemos que reconocer que, hasta ahora, no habiamos disfrutado un efecto tan bueno como el que hemos podido observar en este Jim Power 3D.





Hace ya algún tiempo que se hicieron famosos unos comics en los que, con ayuda de unas gafas especiales (con un "cristal" rojo y otro azul), se conseguía engañar a nuestro cerebro haciéndole creer que, lo que realmente estaba viendo, era una imagen en 3D. Esta técnica, mucho más antigua de lo que podamos imaginar, se intentó llevar a la práctica en los antiguos ordenadores (Spectrum, Amstrad, etc.). Como era de esperar, la cosa no funcionó excesivamente bien a causa, principalmente, de las limitadísimas posibilidades que ofrecían ambos modelos de ordenadores en cuestión de tratamiento del color.









ODISEA EN 3D



Los tiempos, como todos sabemos, cambian que es una barbaridad y lo que antes se podía hacer con cuatro colores, ahora se puede hacer con miles. Con las posibilidades que se ofrecen ahora, era de extrañar que alguien no se lanzase a la aventura de programar un juego tan resultón e innovador como este «Jim Power 3D».

ACABA CON TODO

Todos coincidimos en el hecho de que no se podía haber elegido un mejor sistema de juego para llevar a cabo este proyecto. Un típico arcade repleto de "scrolles" de fondo que permitan crear una sensación de profundidad realmente asombrosa. ¿Qué sucede si no deseamos utilizar las gafas a la hora de jugar con este juego? Bueno, tan sólo debes quitártelas y continuar jugando sin ellas. No tendrás que cambiar ningún parámetro en el menú de opciones para jugar normalmente, ni siquiera dejarte los ojos en la



LAS GAFAS

He aquí la llave hacia una nueva dimensión. Con un sistema algo diferente al que estamos acostumbrados a ver (estas gafas llevan un cristal verde y otro violeta) se consigue evitar el amasijo de lineas azules y rojas que suelen imperar en este tipo de imágenes, permitiendo una nitidez total con y sin gafas.





FECTO 3D

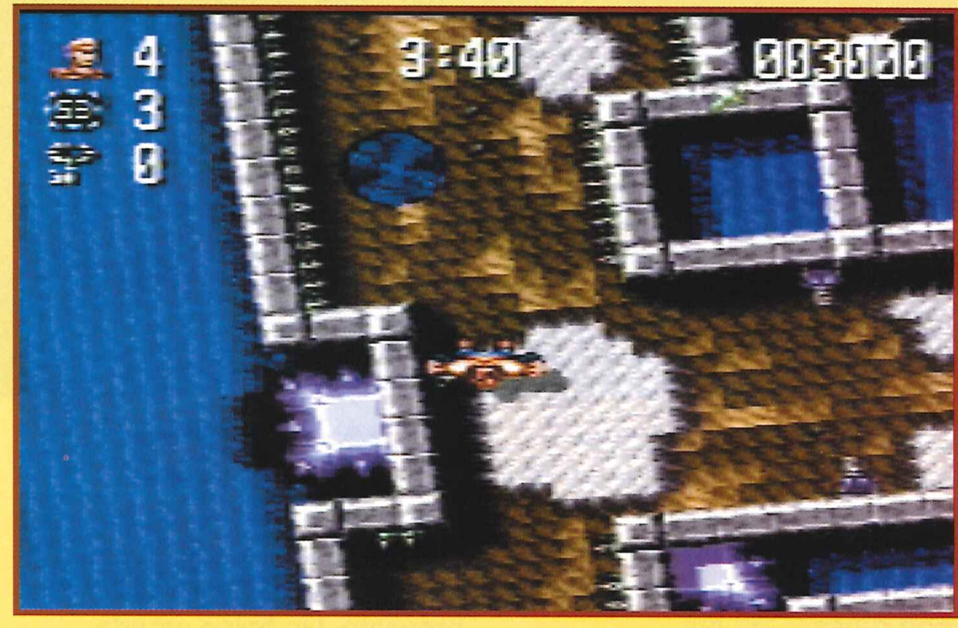
Sentimos no poder mostrarte el efecto 3D que se logra en este juego, pero si te sirve nuestra palabra, te podemos asegurar que la sensación de profundidad que se consigue es realmente alucinante.
Si lo quieres comprobar en persona, tan sólo debes hacerte con él.

pantalla viendo cientos de extrañas tramas.
Agradecedle esto a los geniales programadores de Loriciel, que han conseguido crear el efecto de relieve sin desfigurar un apice las imágenes que veremos en pantalla.
Tan sólo un pequeño y aislado "pero" a este sistema. El efecto de relieve sólo lo captaremos cuando la pantalla este en movimiento, esto es, cuando los fondos del juego (sobre los que se captará el efecto) estén "scrollando" en cualquier dirección.

EL JUEGO

El juego en sí no incorporá nada que no se haya visto hasta ahora; un clásico arcade en el que nuestra única preocupación será la de acabar con todo bicho viviente que aparezca en pantalla. Atravesaremos distintas fases en las que nuestro protagonista se moverá, bien por medio de sus atléticas piernas (que "pijo"), bien con ayuda de una alucinante nave con la que nos introduciremos en un arcade muy similar a la super-adictiva saga Nemesis. Preocuparnos de de todo lo demás será inútil, aunque quizás si haya algo por lo que preocuparse, las gafas.
El efecto que se consigue con ellas es muy bonito y vistoso, pero jugar durante mucho tiempo con ellas puede llegar a marea un poquito.
Aún así, con un poco de moderación en su uso y con el nervio que se necesita en este tipo de juegos, conseguiremos disfrutar de un cartucho cuyas innovaciones técnicas nos invitan a entrar en un nuevo mundo... ¿o quizás debiamos decir, en otra dimensión? Bueno, realmente es indiferente.

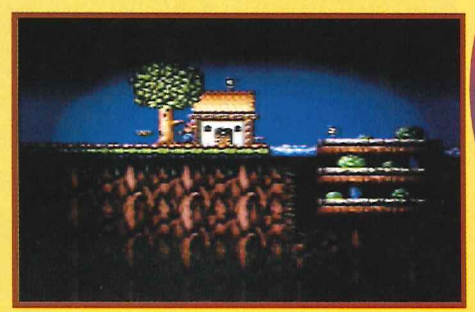
EDUARDO MANOSTIJERAS



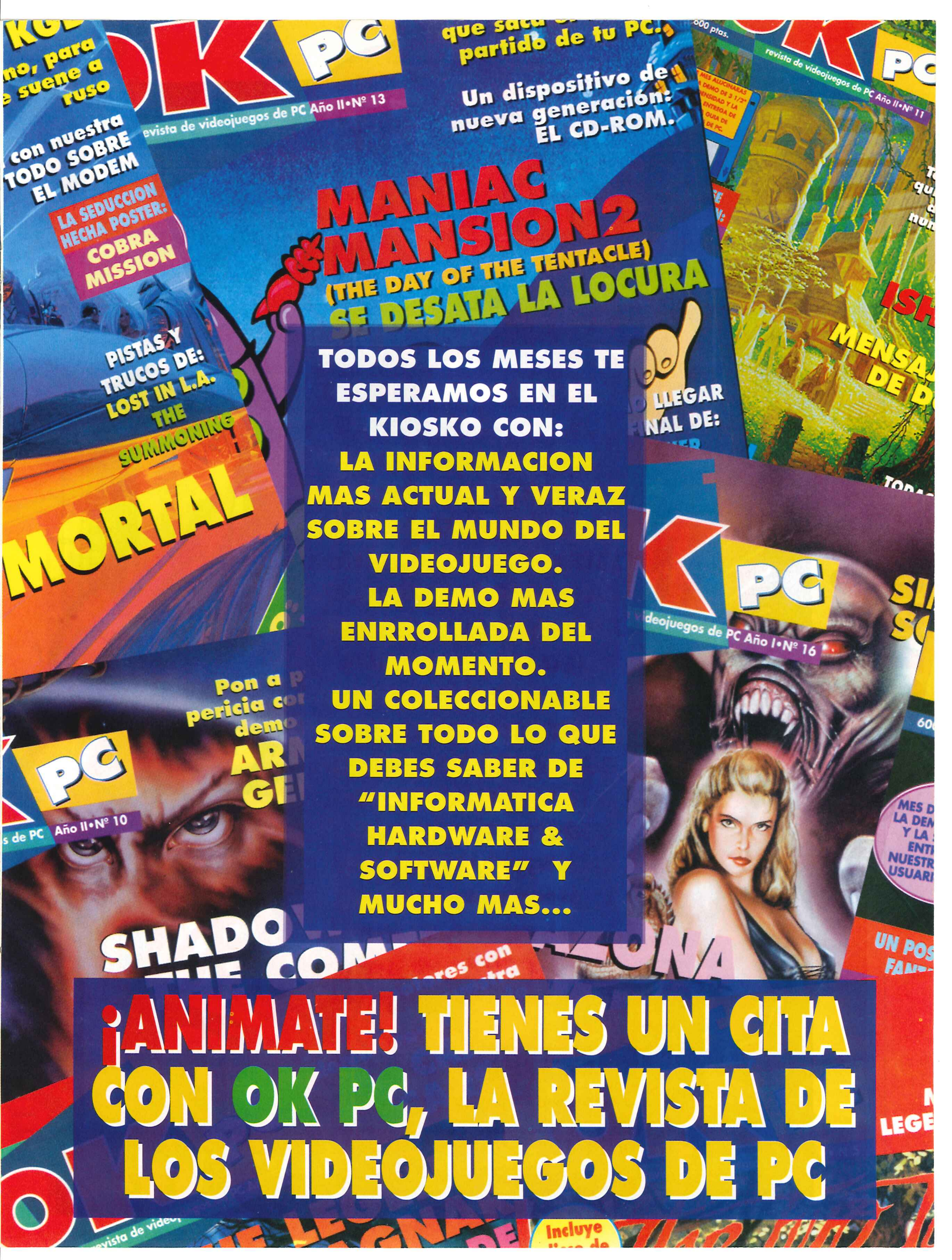








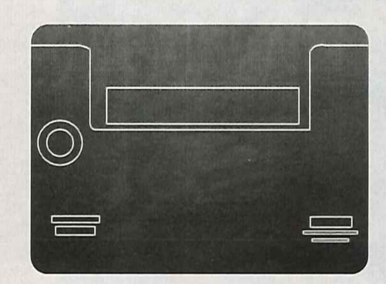



TODOS LOS MESES TE ESPERAMOS EN EL KIOSKO CON:
LA INFORMACION MAS ACTUAL Y VERAZ SOBRE EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO.
LA DEMO MAS ENRROLLADA DEL MOMENTO.
UN COLECCIONABLE SOBRE TODO LO QUE DEBES SABER DE "INFORMATICA HARDWARE & SOFTWARE" Y MUCHO MAS...
¡ANIMATE! TIENES UN CITA CON OK PC, LA REVISTA DE LOS VIDEOJUEGOS DE PC
PC
revista de videojuegos de PC Año II•Nº 13
partido de tu PC.
Un dispositivo de nueva generación: EL CD-ROM.
MANIAC MANSION2
(THE DAY OF THE TENTACLE)
SE DESATA LA LOCURA
con nuestra TODO SOBRE EL MODEM
LA SEDUCCION HECHA POSTER:
COBRA MISSION
PISTAS Y TRUCOS DE:
LOST IN L.A.
THE SUMMONING
MORTAL
revista de videojuegos de PC Año II•Nº 11
revista de videojuegos de PC Año I•Nº 16
Año II•Nº 10
SHADO


STREET FIGHTER II™
TURBO
Nintendo®

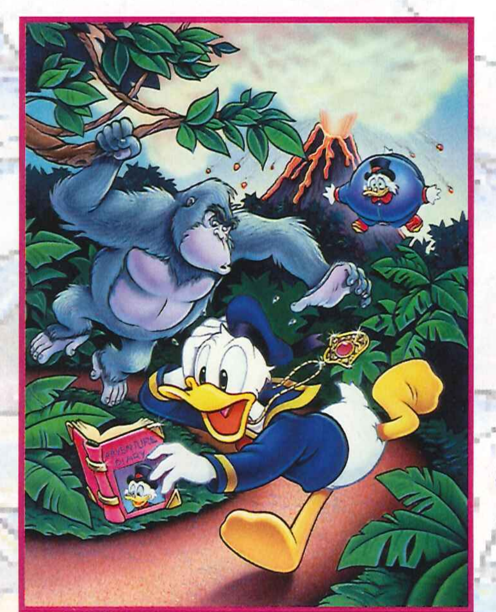

OK SUPER CONSOLAS
STREET FIGHTER II TM
TURBO

MASTER SYSTEM II



DEEP DU

CLASIC



Pasarela:
DEEP DUCK TROUBLE
Consola: MASTER SYSTEM
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
N. Fases: 16
N. Jugadores: 1

Donald llega de nuevo a nuestras Master System a bordo de un cartucho que recordará bastante a otros juegos protagonizados por alguno de los miembros de la familia Disney. Sega ha sido la encargada de transformar a Donald del lápiz al pixel consolero.

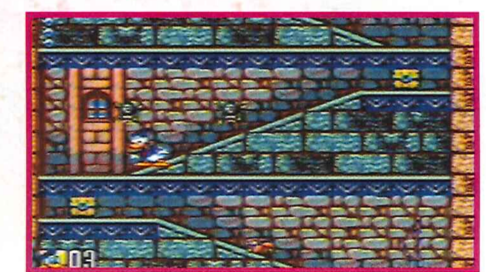
Es realmente curioso el comprobar que, aun tratándose de diferentes consolas, diferentes juegos y diferentes personajes, todos, absolutamente todos los personajes de Disney que son llevados a la consola, lo han hecho en un cartucho cuyo desarrollo no difiere, para nada, entre todos ellos.
Este se basa, como habréis supuesto por las pantallas, en un sencillo arcade de plataformas y scroll horizontal en el que nuestros enemigos, cual juego de Sonic, pueden ser eliminados (no todos ellos) saltando sobre los mismos. Además, podemos mover rocas, lanzar piedras y recoger determinados objetos que resultarán imprescindibles a la hora de acabar la aventura ya que, al comienzo de cada nivel, se nos asigna un objetivo que debemos realizar (en el primero, por ejemplo, debemos conseguir la corona del Rey de la jungla). Por último, determinados objetos (como una especie de pluma











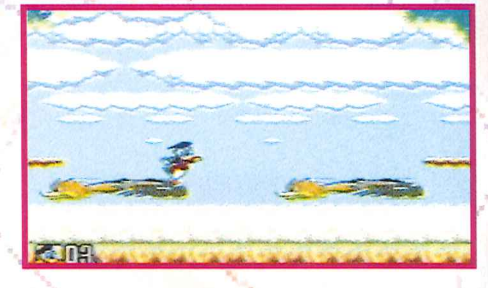
CK TROUBLE

OS DISNEY









que podemos recoger) nos proporcionará, durante algunos segundos, la posibilidad de incrementar la velocidad de nuestro querido Donald.

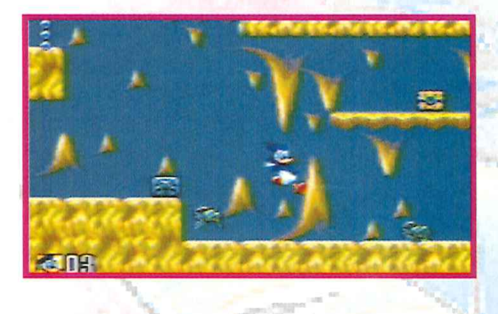


ESTILO CAPCOM

Aunque en este caso no haya sido dicha compañía la encargada de llevar el juego a buen puerto, justo es reconocer que la idea en que se han basado los programadores de Sega, es la misma que utiliza Capcom en sus juegos de la saga Disney. Y como muestra, un botón: los cofres de cuyo interior recogemos los ítemes no son una innovación en este juego, ya que pudimos observarlos en su día en distintos cartuchos (sobre todo en uno protagonizado por el tacaño pero entrañable tio Gilito). Hablando un poco más sobre los aspectos técnicos del juego, debemos resaltar el tremendo colorido con que han sido dotados todos los gráficos, con mención especial para el propio Donald. Por último, las animaciones y las músicas (sobre todo estas últimas) cumplen con lo acostumbrado en este tipo de consolas. Un único «pero» a este juego: la excesiva lentitud de los movimientos de Donald que, en muchas ocasiones, nos impide reaccionar a tiempo de perder una valiosísima vida. La adicción, por cierto, muy, muy alta.

DOCTOR JONES











GAME BOY

DRACULA

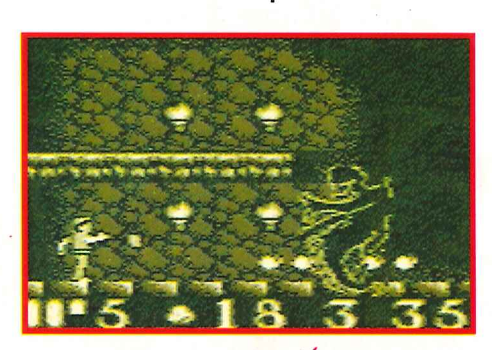
Pues si, amigos consoleros, de nuevo los colmillos sedientos de sangre de Drácula acechan en la oscuridad dispuestos a morder nuestra yugular cuando menos nos lo esperemos. Pero si el mes pasado era la Super Nintendo la consola escogida para servir de escenario a las nuevas andanzas del Señor de la Oscuridad, en esta ocasión es la Game Boy la máquina que se viste de gala para recibir este «Dracula» de Sony, sin duda uno de los lanzamientos más siniestros y terroríficos que nunca haya visitado nuestra portátil.

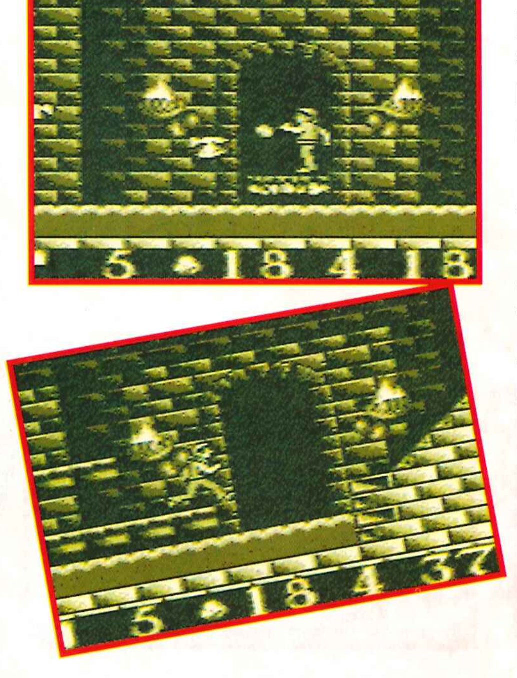


Pasarela: DRACULA
Consola: GAME BOY
Compañía: SONY
Distribuidor: COLUMBIA
N. Jugadores: 1

COLMI

Después de conseguir de forma simultanea helarnos la sangre (con su gótica y terrorífica atmosfera) y sorprendernos agradablemente (con su calidad) a su paso por la Super Nintendo, Drácula vuelve de nuevo para intentar repetir ambos objetivos en la Game Boy.





¿DONDE SE ESCONDE EL CONDE?

Como ya os contabamos al hablar de este juego en su versión para la 16 bits de Nintendo, el protagonista del cartucho de Sony no es precisamente Drácula -como cabría esperar- sino John Harker, el enamorado de Mina (la reencarnación de Elisabeth, la esposa suicida del Conde), que luchará en la Inglaterra victoriana y luego en el propio castillo del Vampiro por recuperar a su amada, seducida/raptada por el Conde Drácula.
Por tanto nuestro cometido es acompañar a este arrogante y valiente joven en su particular periplo en pos del Conde, lo que nos llevará a visitar diversas localizaciones todas

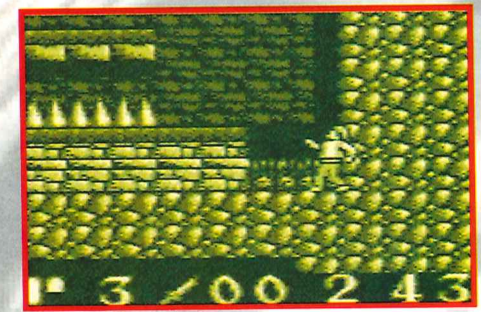
ellas dominadas y protegidas por servidores del Vampiro.
A efectos prácticos -que es lo que cuenta-, el juego es un clásico arcade de plataformas que no destacaría de los demás si no fuese por su tétrico estilo y por la propia notoriedad que le confiere el contar con uno de los «monstruos sagrados» del género terrorífico.
Por supuesto, nuestras principales misiones, además de librarnos de cuantos



muy bien ajustada -los dos primeros niveles son pan comido- y sobre todo claro está, el propio hecho de que el juego este inspirado en el celebre relato de Bram Stoker que con tanto acierto ha llevado Coppola a la gran pantalla.

● ● ● ● ● MR. LYNCH.





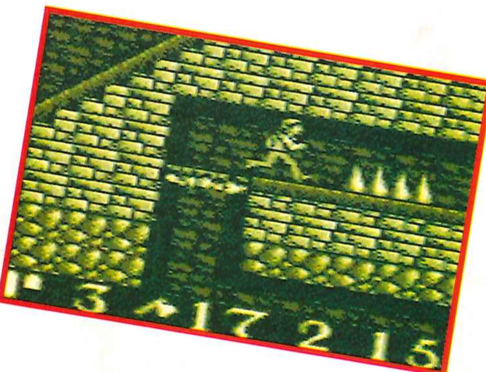
LLOS PORTATILES

enemigos nos salgan al paso -muy especialmente de los de final de fase-, será recoger nuevas armas, monedas y todo tipo de ayudas -vidas extras, energía- que nos permitan permanecer el mayor tiempo posible con vida.

UN BUEN MORDISCO

Sin llegar a lograr repetir la densa y tétrica atmosfera que impregnaba «Drácula» en su versión para la Super Nintendo, lo que Sony nos ofrece es un arcade con altas dosis de jugabilidad, que sin destacar especialmente en ninguno de sus aspectos tampoco llega a defraudar ni en gráficos, ni en «scrolles», ni en sonidos. Lo mejor sin duda lo pone el hecho de que la dificultad está ciertamente



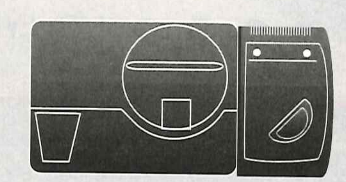








MEGA CD



TIME GAL



Pasarela:
TIME GAL
Consola: MEGA CD
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 6
N. Jugadores: 1

DIBUJOS A

Un nuevo y rosado CD ROM llega a nuestra Mega CD. Pero este no es un compacto cualquiera, no, lo que tenemos entre manos es una auténtica película de dibujos animados. Así pues, imaginaos las pantallas que os mostramos en estas páginas y animadlas con la ayuda de vuestra imaginación: el resultado es...

La increible Mega CD de Sega no deja de sorprendernos continuamente. Cuando todavía estamos alucinando con los increibles efectos de «Batman Returns», ahora nos llega esta auténtica «película» de dibujos animados llamada «Time Gal». Es muy probable que penseis que estamos exagerando; desde luego, tenéis vuestro derecho a dudar, pero podemos aseguraros que podéis fiaros de nuestras palabras: este «Time Gal» es, por lo menos,











espectacular, aunque el juego en sí sea otra historia completamente distinta. Para facilitaros una idea, medianamente aceptable, de lo que se esconde tras este CD, vamos a remontarnos unos cuantos años en el tiempo (no se exactamente cuantos) para recordar cierta máquina que podiamos encontrar en los recreativos y que respondía al nombre de Dragon's Lair. Bien, aquella fue, si no recuerdo mal, la primera máquina que utilizó la tecnología «óptica» en un juego. El resultado era sorprendente, unos perfectos dibujos animados con unas no menos perfectas animaciones. Salvando las diferencias, eso es exactamente lo que vamos a encontrar en este CD, incluido el «cutre» sistema de juego.

UN VIAJE EN EL TIEMPO

El juego toma como protagonista a una de las infinitas heroinas que invaden nuestras pantallas de TV de la mano de los «animadores» japoneses. Comenzando con una magnífica presentación, digna incluso de cualquier episodio de la televisión (presentación en cuya versión europea se ha

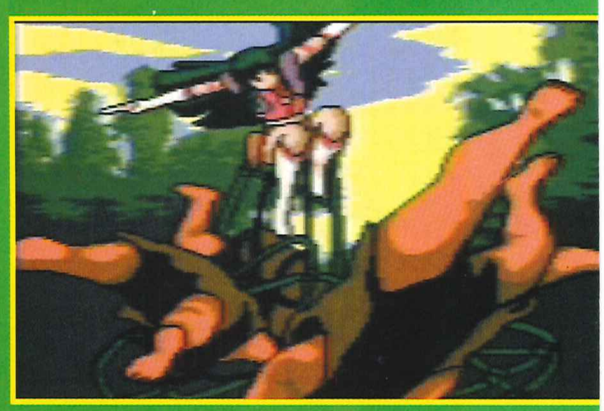
ANIMADOS



















retocado la canción original, perdiendo parte de la gracia de esta). Tras verla, pasaremos al juego en sí: fácil, observa detenidamente la pantalla y pulsa el control que se te requiera en cada momento, ni un segundo antes, ni un segundo después. Como podréis comprobar, esto puede ser bastante aburrido.





LA NOVEDAD

En fin, a pesar del arrollador comienzo de este artículo, debemos reconocer que este «Time Gal» se salva por ser de los primeros títulos que han aparecido para nuestra Mega CD. Debemos reconocer que el juego en sí es espectacular, pero teniendo en cuenta las posibilidades de nuestra nueva máquina, debemos exigir, a partir de ahora, un poco más de calidad en los sistemas de juego. Pulsar un botoncito de vez en cuando, cada vez que no lo indique la consola, no nos parece del todo divertido. Así pues, no renegamos de estos aires de espectacularidad que nos invaden estos días, pero por supuesto, tampoco renegamos de juegos tan divertidos como «Aladino» o «Street Fighter» que, a la larga, serán mucho más rentables.




Si te conformas con recrearte la vista con las imagenes de Time Gal estás en tu derecho, pero te advierto que a las dos partidas estarás cansado. Para ver dibujos animados está la TV... y la consola (cuando el juego, por lo menos, sea bueno).

● ● ● ● DOCTOR JONES

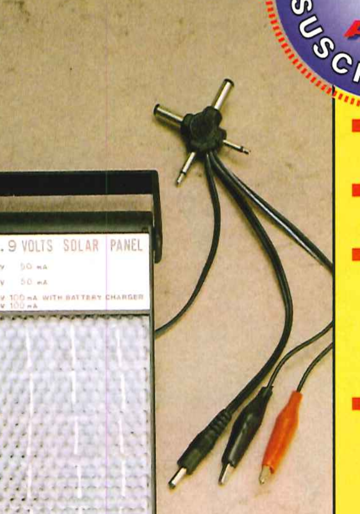


¡El Ofertón de Suscripción!

Mire qué regalos por suscribirse 1 ó 2 años a **Informática Fácil**

CARGADOR SOLAR DE BATERIAS

OFERTA POR 1 AÑO SUSCRIPTORES



- Apto para baterías de 3-4,5 (100mA), 6 y 9v (50mA).
- Selección de la tensión de carga mediante conmutador
- Gracias a su panel solar fotovoltáico, no precisa conexión de ningún tipo a la red, funcionando exclusivamente con la energía solar.
- Dispone de un receptáculo interno para albergar 2 pilas del tipo AA y de unas pinzas con sus conectores para adaptarlo a cualquier dispositivo que posea baterías recargables.

TRADUCTOR DE VIAJE CASIO



- Traduce del Inglés, Francés y Español mediante un diccionario de más de 2.700 palabras.
- Convierte moneda y medidas
- 900 frases en los 3 idiomas ordenadas según categorías: Viajes, hoteles, aduanas, compras, urgencias, etc.
- Completa calculadora.



Oferta válida unicamente para España

Informática Fácil

Oferta válida hasta el 30-6-94 o hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **Informática Fácil** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______________ **1er. APELLIDO** ______________________

2º APELLIDO ______________________________

DOMICILIO ______________________ **NUMERO** _____ **PISO** _____

C. POSTAL ____________ **CIUDAD** ______________________

PROVINCIA ______________________________

EDAD __________ **CIF o NIF** ______________ **TELEFONO** ____________

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

☐ **POR UN AÑO:** 7.450 Pta. (11 envíos más el CARGADOR SOLAR)

☐ **POR DOS AÑOS:** 14.900 Pta. (22 envíos más el TRADUCTOR)

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **F&G EDITORES, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

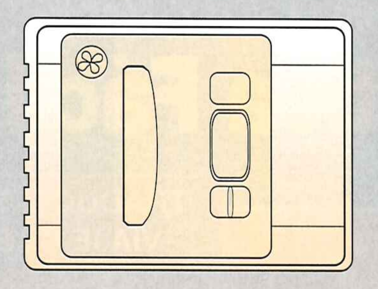
Nº ________/________/________/________

Caduca ______________199______ MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta

Envíe este cupón a: F&G EDITORES, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID

SUPER NINTENDO



HOME ALONE 2





PASARELA:
HOME ALONE 2
CONSOLA:
SUPER NINTENDO
COMPAÑIA: T-HQ
DISTRIBUIDOR: DRO SOFT
N. JUGADORES: 1

NUEVAS TRAVESU

Con unas navidades de retraso llega, por fin, la versión consolera de un reciente éxito del cine,la segunda parte de Solo en Casa. Hacer las mayores trastadas y, en general, actuar como lo haría un travieso chiquillo, será el objetivo de un cartucho cuya primera impresión puede resultarnos ligeramente desconcertante.

Ya que los españolitos de a pie no pudimos disfrutar de la versión Super Nintendo de la primera parte de esta saga (algo que, por otro lado, no lamentamos para nada), debemos conformarnos con una segunda parte cuya similitud con su predecesor es más que considerable. Ante todo, debe quedar muy claro que esto no tiene nada que ver con la valoración global del cartucho ya que, tanto a nivel técnico como a nivel adictivo, el juego en cuestión se mantiene en unos niveles bastante aceptables.

LOS PERSONAJES

No sabemos que problemas tendrán los señores de T-HQ a la hora de desarrollar los sprites de los personajes de sus juegos. Quizás no hayan estudiado el movimiento del cuerpo humano, quizás quieran dar a sus personajes un toque









RAS

cómico pero, lo que está claro es que, tanto en James Bond Jr. (anterior producción de la mentada compañia) como en este Home Alone 2 (en Home Alone ocurría lo mismo) los personajes andan más tiesos que el palo de una escoba. Parece una tontería pero es realmente angustioso ver como el rubio chavalillo se mueve de un lado a otro de la pantalla sin flexionar un tanto sus desaprovechadas rodillas.

EL JUEGO

Trás esta crítica un tanto jócosa, pasaré a comentarte cual será tu misión a lo largo de la aventura: bueno, pues realmente no lo se. Limítate a destrozar todo lo que encuentres en tu camino (personas incluidas) hasta encontrar a ese maravilloso personaje que responde al nombre de Enemigo de Final de Fase y que conseguirá que tus nervios alcancen un nivel de excitación realmente asombroso. Un arcade en toda regla.

NUESTRA OPINION

No esperéis encontrar en este cartucho ese algo maravilloso que consiga que os olvidéis del resto de cartuchos. Esperad pasar un buen rato con él realizando las mayores de las travesuras que puedas imaginar, pero nada más.

El cartucho, desde luego, te invita a ello. Pasables pero coloristas gráficos, pegadizas músicas, movimientos casi convincentes (a excepción de lo ya reseñado) y algunas imagenes digitalizadas que, aun careciendo de una excesiva calidad, demuestran por lo menos el interés de unos programadores que, quizás por inexperiencia, no han sabido sacar el máximo partido a una licencia cinematográfica que podía haber dado más de sí.
Aun así, no deja de gustarme.

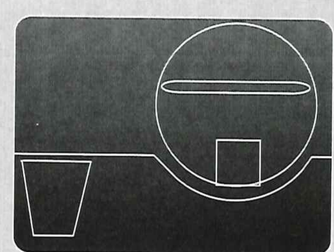
● ● Eduardo Manostijeras







MEGA DRIVE



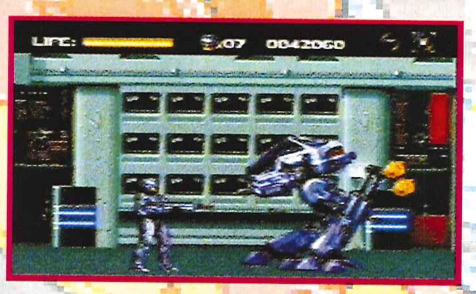
Pasarela: ROBOCOP VS TERMINATOR
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: VIRGIN
Distribuidor: SEGA
N. Fases: 10

ROBOCOP V

Aunque en los últimos meses la polémica acerca de si los videojuegos resultan excesivamente violentos había quedado un tanto zanjada, no no extrañaría nada que con la publicación de juegos como este la llama se reavivase de nuevo...







Vayamos por partes. Virgin, compañía de reconocido prestigio en el mundillo consolero, ha partido de una excelente idea, utilizar a los personajes de dos de las mejores peliculas de acción futurista de los últimos tiempos, «Robocop», de Paul Verhoeven, y «Terminator», de James Cameron, para convertirlos en protagonistas de un trepidante y sobre todo ultraviolento arcade, en el que ambas máquinas se van a enfrentar en un espectacular duelo a muerte.

De hecho, el juego no sólo se ha quedado en una buena idea. La verdad es que este «Robocop Vs. Terminator» cuenta con una realización técnica que sin estar a la altura de algunos de los últimos éxitos de Virgin, como «Cool Spot» o muy especialmente el alucinante «Aladino» para Mega Drive, si cumple a la perfección con lo que cabría esperar para un título de estas características. De hecho los Fx, logran la ambientación perfecta para que en conjunción con los decorados, el jugador crea estar metido de lleno en la que podría ser una de las películas más taquilleras y violentas de la historia si alguien se atreviese a rodarla...

ULTRAVIOLENCIA TOTAL

Aunque en las instrucciones de este cartucho se nos cuenta un argumento lo suficientemente enrevesado como para que el guión de «Terminator» parezca un inocente cuento infantil, lo cierto es que basicamente lo que se nos propone es acompañar a Robocop, el





LUCHA DE TI

S TERMINATOR



policía mitad hombre mitad máquina, en su desigual lucha contra los ejercitos de Skynet, la organización que las máquinas crearon y que en futuro dominarán uestro planeta, compuesta por cientos de Terminators del modelo T100.

Esto, que realmente parece apasionante, en la práctica no lo es tanto, ya que lo que Virgin nos ha preparado a partir de esta linea argumental es un clásico arcade de plataformas, que además guarda un parecido más que considerable con los juegos que tanto «Terminator» como «Robocop» protagonizaron respectivamente con anterioridad.

Asi pues a lo largo de las diferentes fases que componen el juego (por cierto bastante repetitivas), todo lo que debemos hacer es preocuparnos de avanzar, aniquilar cuantos Terminators o ingenios mortales encontremos en nuestro camino, evitar que alguno de ellos haga lo propio con nosotros, y por supuesto recoger nuevas armas y pildoras de energía para aumentar el poder de Robocop. En el terreno de los enemigos de final de fase, nos vamos a encontrar un poco de todo, desde algunos muy normalitos hasta otros realmente espectaculares (como el nuevo Robocop que se las veía con el primer modelo en «Robocop 2»), aunque la tónica general es que todos son realmente difíciles de eliminar.

KETCHUP A GO-GO

La característica más relevante de este arcade de Virgin es su abundante dosis de violencia gratuita, y sobre todo, que como en las peliculas más cutres de serie B, el ketchup, tradicional sustituto de la sangre en el celuloide, hace abundante acto de presencia en el desarrollo de la acción. De hecho, como ya adelantabamos en un principio, «Robocop Vs. Terminator» es uno de los juegos más violentos realizados en los últimos tiempos. Si se montó la que se montó con «Mortal Kombat», no queremos ni pensar lo que puede pasar como este juego caiga en manos de algún periodista «avispadillo». Lastima, por que por lo demás el juego no esta del todo mal ni mucho menos...

MR.LYNCH.









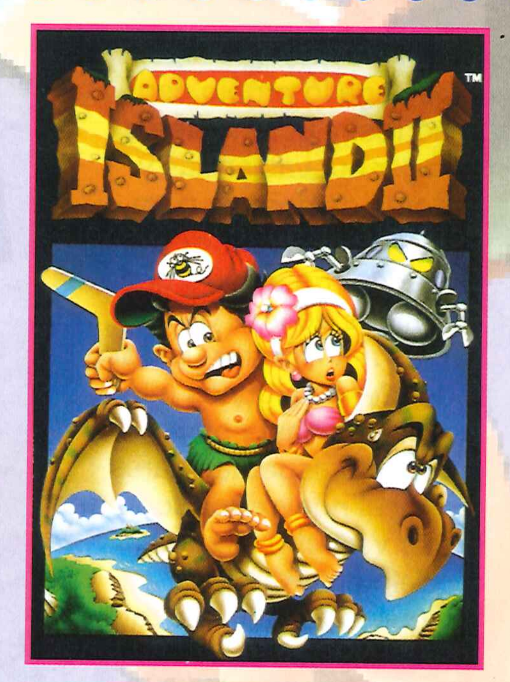


GAME BOY

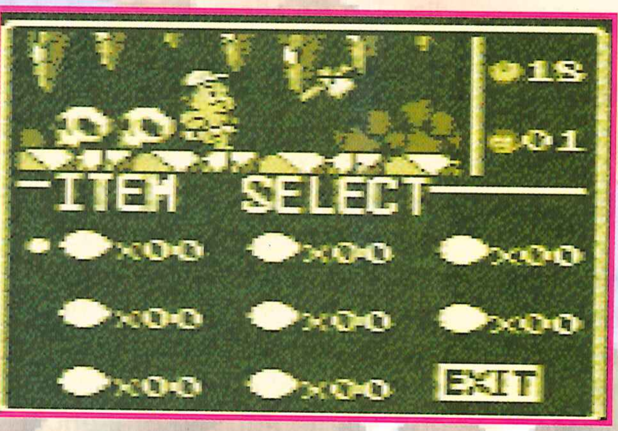
ADVENTU

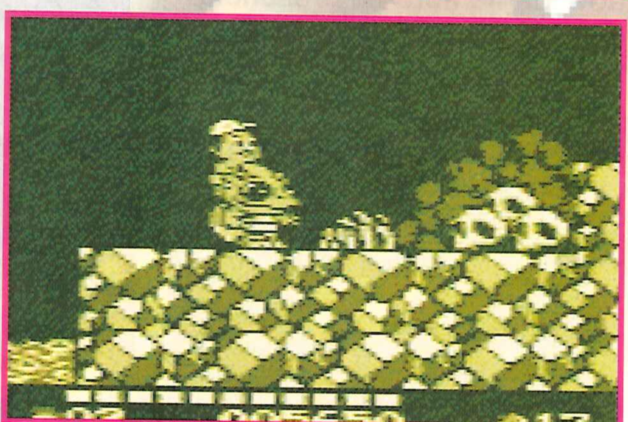
Pasarela:
ADVENTURE ISLAND II
Consola: GAME BOY
Compañía: HUDSON SOFT
Distribuidor:COLUMBIA
N. Jugadores: 1

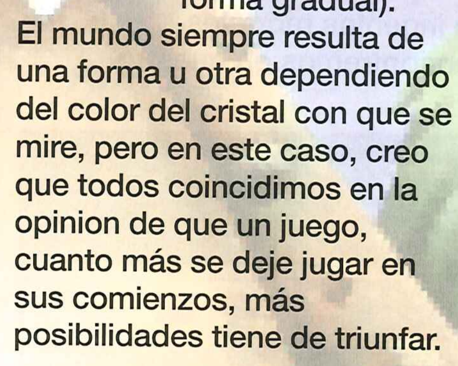
Cual famosa película del archiconocido Schwarzenneger, «Adventure Island» narra la historia de un extraterrestre (de vacaciones) que decide raptar a la novia de nuestro héroe protagonista. Ya que la historia es casi tan original como los refrescos de cola, voy a permitirme el lujo de halagarle en otros aspectos mucho más interesantes.



«Adventure Island II» no es, ni mucho menos, un título sin historia en el mundo de los videojuegos. Además de poseer una primera parte (como resulta obvio), la versión Nintendo del juego que nos ocupa mantiene el privilegio de ser uno de mis juegos preferidos para dicha consola (lo mio es modestia y lo demás son tonterías). Su sencillo sistema de juego (que en algunos momentos recuerda al clásico «Wonder Boy») te engancha a la pantalla de una forma asombrosa, gracias, en parte, a una valiosa cualidad que muy pocos programadores llegan a conseguir: dejar jugar con facilidad en los primeros niveles para, claro esta, posteriormente, ir incrementando la dificultad de una forma gradual). El mundo siempre resulta de una forma u otra dependiendo del color del cristal con que se mire, pero en este caso, creo que todos coincidimos en la opinion de que un juego, cuanto más se deje jugar en sus comienzos, más posibilidades tiene de triunfar.



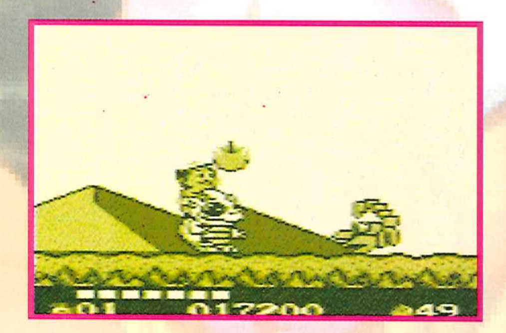
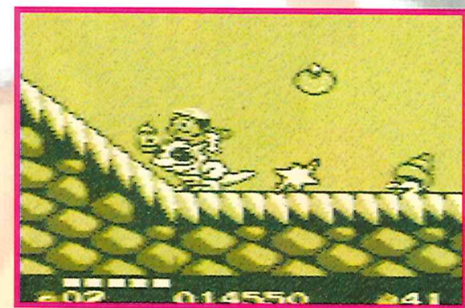
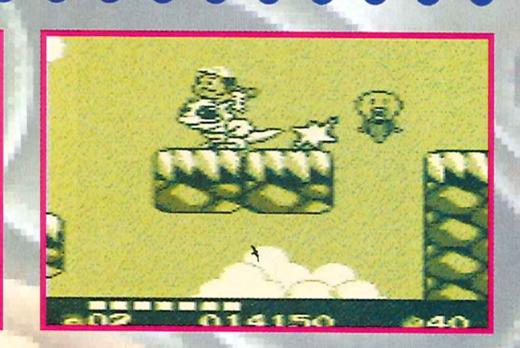






EL CHICO DEL BOOMERANG

Para que veais hasta que punto se parece este juego al clásico «Wonder Boy», os vamos a enumerar una serie de características que resultarán muy familiares a

DEPREDADOR

todos aquellos que lleven ya un tiempo en este mundillo. Los escenarios, los huevos (de cuyo interior salian armas e ítemes), las frutas a recoger y los monopatines, son algo que no hemos visto por primera vez en un juego. De todas formas, de poco sirve achacarle determinadas carencias a un juego cuando el resultado final es tan genial como el de este «Adventure Island II».
Entrando un poco más en el juego en si, debemos recorrer decenas de niveles (todos ellos muy cortos) evitando a los distintos enemigos que nos acosan.
Disparar hachas y boomerangs, cabalgar a lomos de nuestros aliados particulares (una especie de dragones) y recoger cientos de bonus, vidas, relojes y llaves es lo «poco» que puedes hacer con este juego para divertirte.

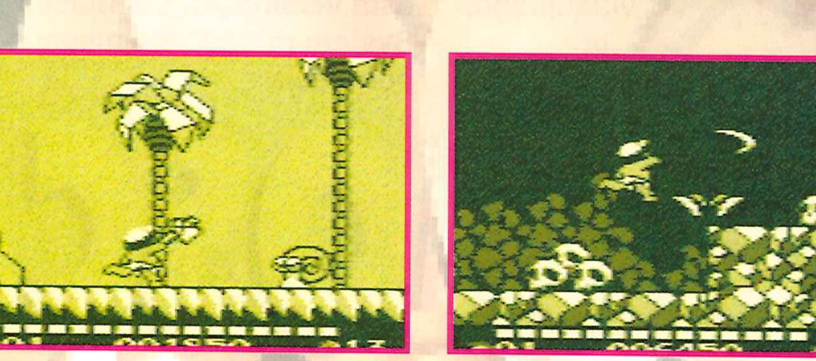
LA MAGIA DE HUDSON

Si por algo se caracterizan los juegos de Hudson Soft, es por la enorme adicción que crean. Clásicos como «Chun Li» o la serie «Adventure Island» son una buena muestra de ello. Divertirse con estos juegos es tan fácil como conectar la consola en introducir dichos cartuchos. Lo demas, queda por completo a su cargo.
La clave de su éxito se encuentra en el saber hacer de sus programadores, que no escatiman esfuerzos a la hora de realizar sus juegos. Unos gráficos muy buenos (que se mantienen por igual en todas las versiones), unas animaciones y músicas geniales y unos personajes tan simpáticos como los suyos, es todo lo que necesita Hudson para ganarse por entera nuestra confianza.Conmigo ya lo han conseguido. Espero que con este juego hagan lo mismo contigo.

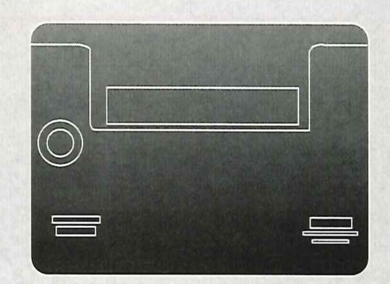
EDUARDO MANOSTIJERAS

VALORACION

JUGABILIDAD	95
MOVIMIENTOS	90
ORIGINALIDAD	70
GRAFICOS	88
SONIDO	85
TOTAL	85



MASTER SYSTEM II



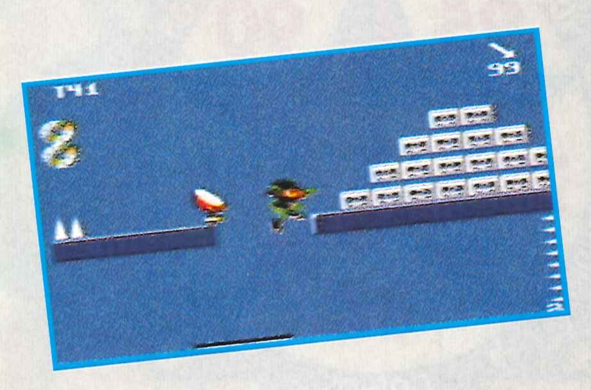
PASARELA: ZOOL
CONSOLA: MASTER SYSTEM
COMPAÑIA: GREMLIN
DISTRIBUIDOR: SEGA
NºJUGADORES: 1

ZOOL



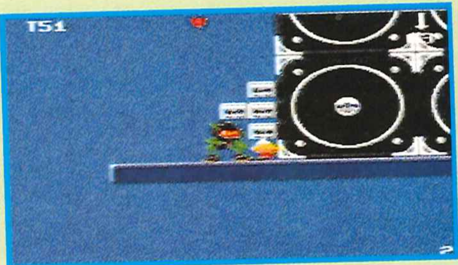
LA MOSCA

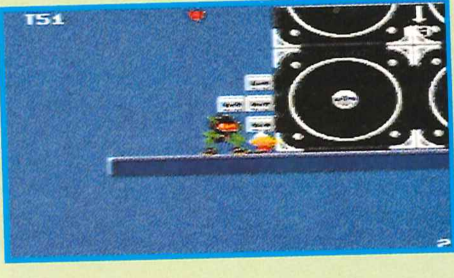
Por mucho que empujen con fuerza la Game Gear, la Mega Drive o el super moderno y revolucionario Mega CD, a la Master System le va a quedar aun mucha vida mientras se sigan produciendo cartuchos tan formidables como este Zool.

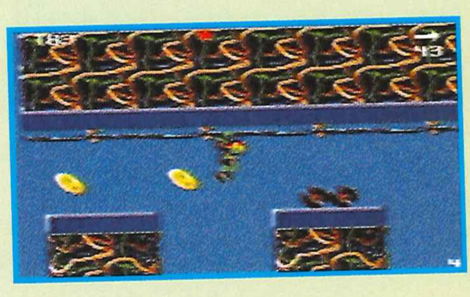


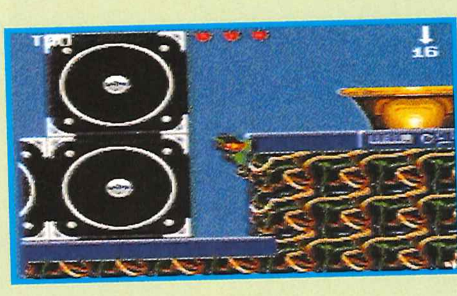
Fue hace apenas un par de meses cuando por esta misma sección de nuestra revista desfiló este mismo título en su versión Mega Drive. El cartucho en cuestión venía avalado ni más ni menos que por haber sido realizado por una de las compañías más veteranas y prestigiosas del mundo del videojuego, la británica Gremlin, y además, por una simpática campaña de publicidad que llevo a la mosca Zool a poseer incluso su propia marca de Chupa-chups.
Con todo esto, el juego no pasó inadvertido ni mucho menos, en parte por la singular personalidad de su protagonista, bautizado como el Ninja de la Enésima Galaxia, y en parte por la propia calidad que el juego atesoraba. Veamos pues si esta versión para la Master System merece los mismos honores...













¡AY QUE MOSCA TAN SALADA!

Debido a sus coloristas gráficos, a su desarrollo, a sus vertiginosos "scrolles" y a su sencillez y nivel de adicción, este "Zool" desde el principio nos hace rememorar el más famoso juego aparecido para las consolas de Sega. Dicho de otra forma, los señores de Gremlin, allá donde hubo un simpático, veloz y azulado erizo llamado Sonic han puesto una divertida, verdosa y no menos ultrasónica mosca, y por los demás han imitado sin ningún tipo de reparos el desarrollo de aquel gran clásico. Nuestro único cometido consiste por tanto en recorrer a toda velocidad cada uno de los muchos niveles que componen el juego (dividido en zonas compuestas por cuatro subniveles), y tratar de recoger el número de objetos necesarios para poder tomar la salida antes de que el contador de tiempo llegue a cero. Por supuesto, toda clase de trampas y enemigos se empeñarán en complicarnos las cosas y minar nuestra energía y, sobra decirlo, al final de cada zona un reluciente y enorme enemigo de final de fase nos esperará para retarnos a un desigual duelo.

8 BITS DE PRIMERA CALIDAD

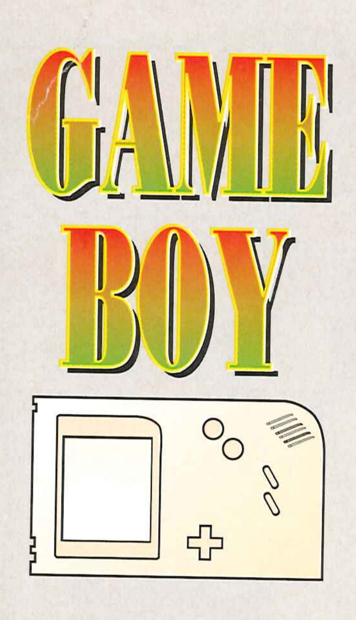
Nos preguntabamos antes si esta versión para la Master System mantendría integros todos los aciertos con que nos sorprendió la de Mega Drive. Bueno, pues la verdad es que aunque parezca pura magia resulta difícil diferenciar ambas: ni el colorido, ni los gráficos, ni la velocidad del «scroll» han sufrido merma alguna. Es más, la verdad es que vista esta versión empezamos a plantearnos si en realidad la que era un tanto pobre era la de Mega Drive, ¿o es que acaso no se debería notar mucho más la diferencia de 8 a 16 bits?

● ● ● ● ● MR. LYNCH





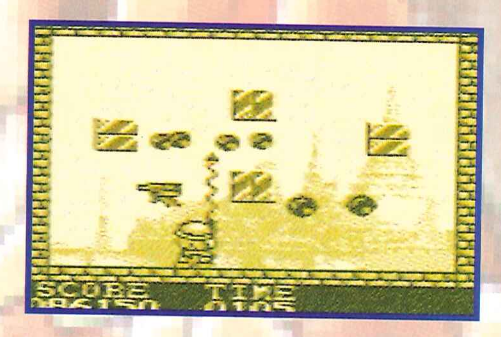




Pasarela:
PANG
Consola: GAME BOY.
Compañía: HUDSON SOFT
Distribuidor: COLUMBIA.
N. Fases: 17
N. Jugadores: 1

Pang, el clásico juego de las máquinas recreativas está disponible, por fin, en nuestra Game Boy. Salvando las lógicas diferencias, esta versión proporciona un nivel de adicción semejante al del original, aunque en el aspecto técnico tengan poco que ver.

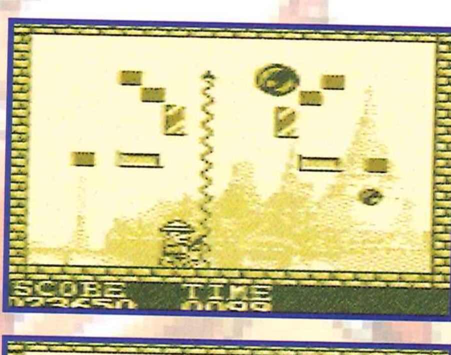




UN GLOBO,

De vez en cuando, y sólo de vez en cuando, aparecen determinados títulos que, basados en la suprema originalidad de su desarrollo, se aupan al primer puesto de las lista de éxitos del momento. Juegos tan simples como «Tetris» y «Gauntlet» eran tan geniales por eso; por la propia sencillez del juego en si. Con «Pang» ocurre tres cuartos de los mismo, su desarrollo es tan extremadamente simple que te engancha a la pantalla por completo. En definitiva, de lo único que tenemos que preocuparnos en este juego es de explotar, con la ayuda de nuestras armas, los distintos globos o pelotas que aparecen. Esto sería mucho más fácil de no ser porque a la hora de golpear a uno de estos globos, este se dividirá en dos. Así, la pelota más grande llegará a dividirse en otras cuatro de menor tamaño, inundando la pantalla y provocando la consiguiente confusión.

No estoy muy seguro de haber explicado con excesiva claridad todo esto, pero estoy convencido de que con la ayuda de las pantallas que hay en estas páginas todo quedará mucho más claro.







ARMAS E "ITEMES"

Disponemos de tres tipos de armas diferentes. La primera de ellas nos permite disparar dos ganchos al mismo tiempo, mientras que la segunda hará lo mismo pero manteniéndose durante varios segundos en la pantalla. La última de ellas, la ametralladora, nos permite disparar a diestro y siniestro

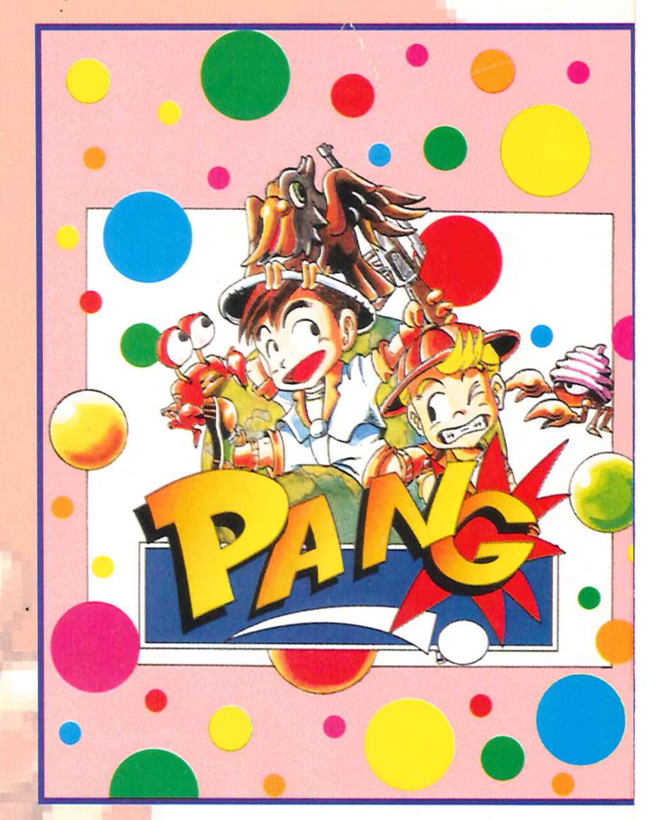


PANG

contra los globos. Esta es, sin duda, la mejor arma de todas. En cuestión de ayudas, disponemos de relojes de arena que paran el tiempo, relojes analógicos que mantendrán, durante algunos segundos, inmóviles a las pelotas. La dinamita hara explotar a todas las bolas que se encuentren en pantalla, provocando un auténtico caos

pantalla como la de esta portátil, todas las exigencias gráficas que la "coin-op" proponía. No es que se haya conseguido en su totalidad, simplemente se ha logrado un nivel realmente aceptable (incluso se han diseñado los fondos de las distintas ciudades).

En el aspecto de las animaciones, exceptuando ciertos momentos en que la acción se ralentiza (cuando la pantalla se llena de pelotas),



DOS GLOBOS...

del que será muy difícil escapar. Por último, el escudo nos permite ser golpeados una única vez por uno de los globos sin morir, y el «item misterioso» nos proporcionará una valiosa y apetecible vida extra.

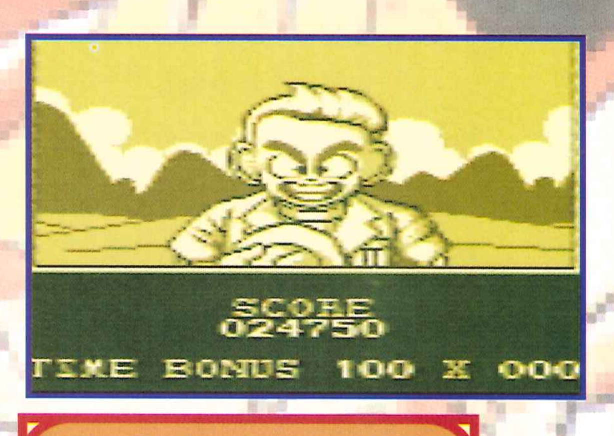
DISFRUTANDO

Como puedes ver, no es poco lo que ofrece este cartucho. Lo que parece más increible es que se haya podido crear una versión tan buena como esta en una consola como la Game Boy. Es difícil comprimir en una

por lo general muestra un nivel muy bueno, respondiendo en todo momento a nuestras ordenes.

En definitiva, una magnífica versión que incorpora todas las opciones de la máquina original. Todos menos uno: la posibilidad de dos jugadores, aunque esto, al fin y al cabo, sea insignificante (además, con dos jugadores, no habría sitio para las globos).

EDUARDO MANOSTIJERAS

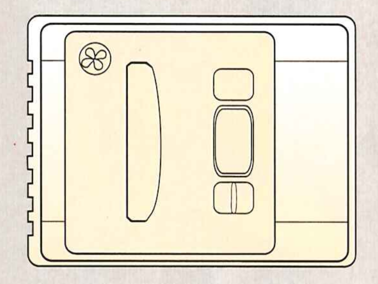




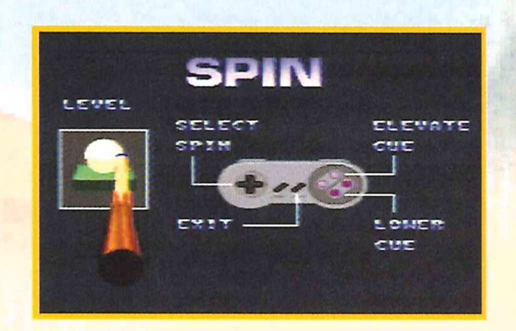


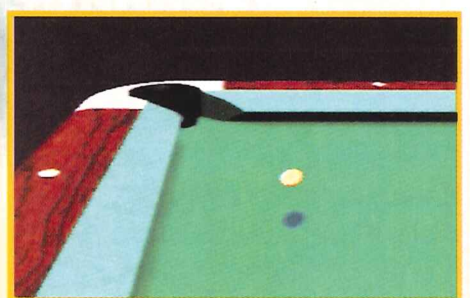


SUPER NINTENDO



CHAMPIO



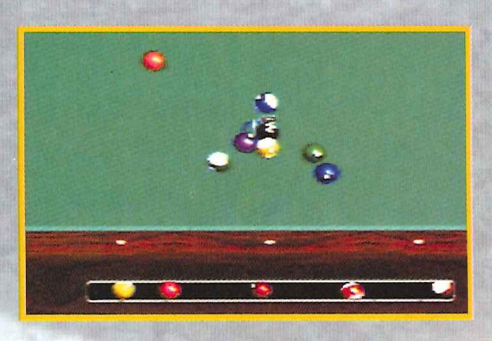


DEL TAPETE

Pasarela: CHAMPIONSHIP POOL
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: MINDSCAPE
N. Jugadores: 1 a 3

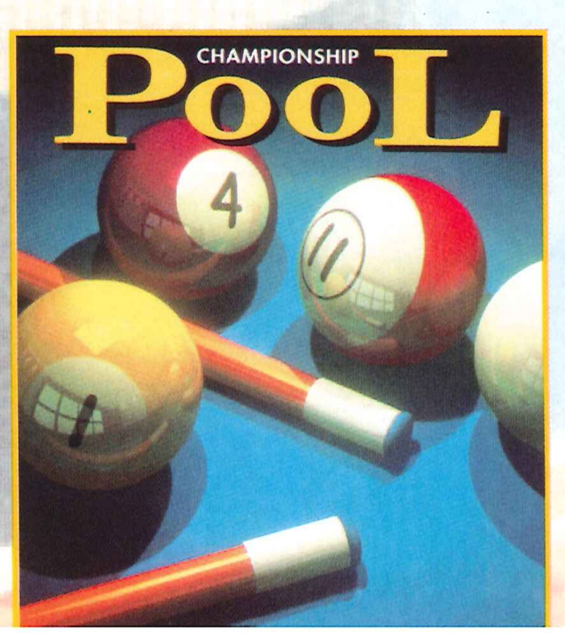
En España tenemos el billar a tres bandas, en Gran Bretaña el Snooker y en América, como no podía ser de otra forma, el billar Americano (que en nuestro país tiene más adictos que el propio billar a tres bandas). Hoy, nos ocupamos de la última de las modalidades, un juego que, por encima de su buena realización, peca de escasa precisión.

Debo confesar que el billar no es uno de mis juegos preferidos, aunque aún así, tengo que reconocer que determinadas partidas en determinados momentos con los amigos suelen ser realmente divertidas.
Aunque pueda parecer un juego bastante «simplón» (meter las bolas en las troneras con la ayuda de un taco), nadie puede disimular el haber echado, alguna vez, una partidita con dicho juego. A fin de cuentas, los deportes más simples son los que más éxito han tenido desde siempre (dar patadas a una pelota, meter un balón por un aro, etc.) y este no es una excepción, ya que sus comienzos datan de principios del Siglo XV.

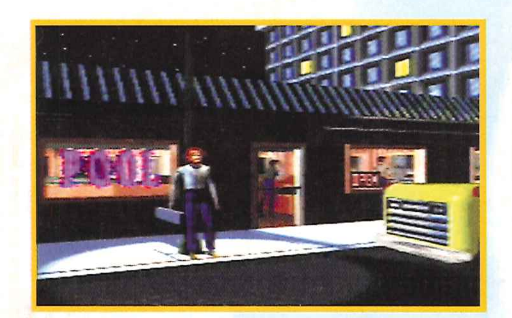


LAS REGLAS

El cartucho nos ofrece la posibilidad de jugar en varios modos de juego; el primero de ellos, «estilo libre», nos permite lanzar las bolas sin especificar a cual de las seis troneras estamos lanzando; en el segundo, tercer y cuarto modo, las reglas son más estrictas, debiendo especificar que bola vamos a golpear y en que tronera vamos a introducirla.
Asimismo, en el tercer y cuarto modo, participaremos bien en un torneo, o bien en una competición.



NSHIP POOL







A TU CONSOLA

Ya que las reglas del juego son conocidas prácticamente por todos, simplemente os voy a comentar el hecho de que el juego dispone de varios puntos de vista, así como de distintos niveles de dificultad.

...Y CAERA EN EL OLVIDO

Por desgracia, las magníficas animaciones, la facilidad de su control y los excelentes efectos gráficos y sonoros se verán eclipsados por la escasa precisión que el juego presenta. No es que nosotros seamos unos expertos, pero en muchas ocasiones, es sencillamente imposible introducir la bola en la tronera (y no precisamente porque cualquier otra bola nos obstaculice el camino), es, simplemente, imposible. Aún así, justo es reconocer que este cartucho es de los mejores que sobre este deporte han tratado.

El pequeño inconveniente que hemos comentado es un grave contratiempo, que se ve «casi» compensado por su altísimo nivel técnico.

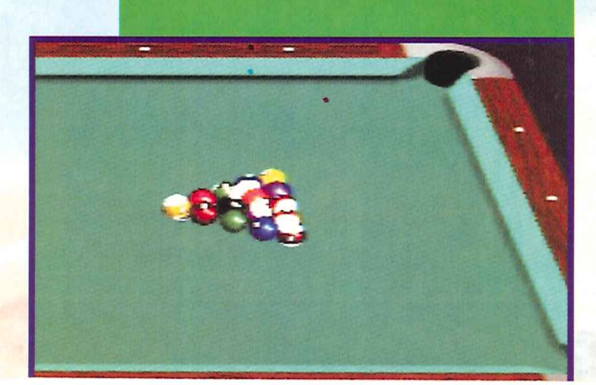
EDUARDO MANOSTIJERAS

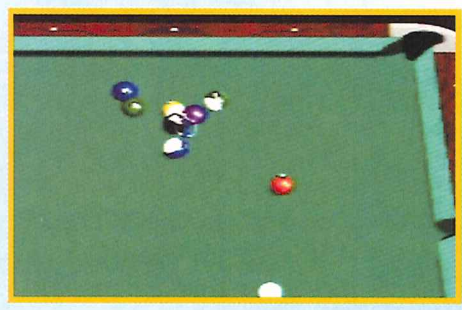
¿SABIAS QUE...

...el nombre de «Billar» viene de la palabra francesa «Billart» y que significa «Bastón de madera? Nunca te acostarás sin saber una cosa nueva.

PUNTOS DE VISTA

Como hay gustos para todos los puntos de vista, los señores de Mindscape nos porporcionan tres muy distintos; vista superior alejada, vista superior ampliada y vista 3D. En la variedad está el gusto.

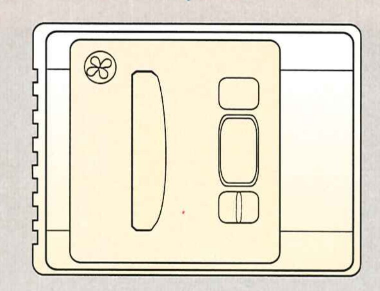


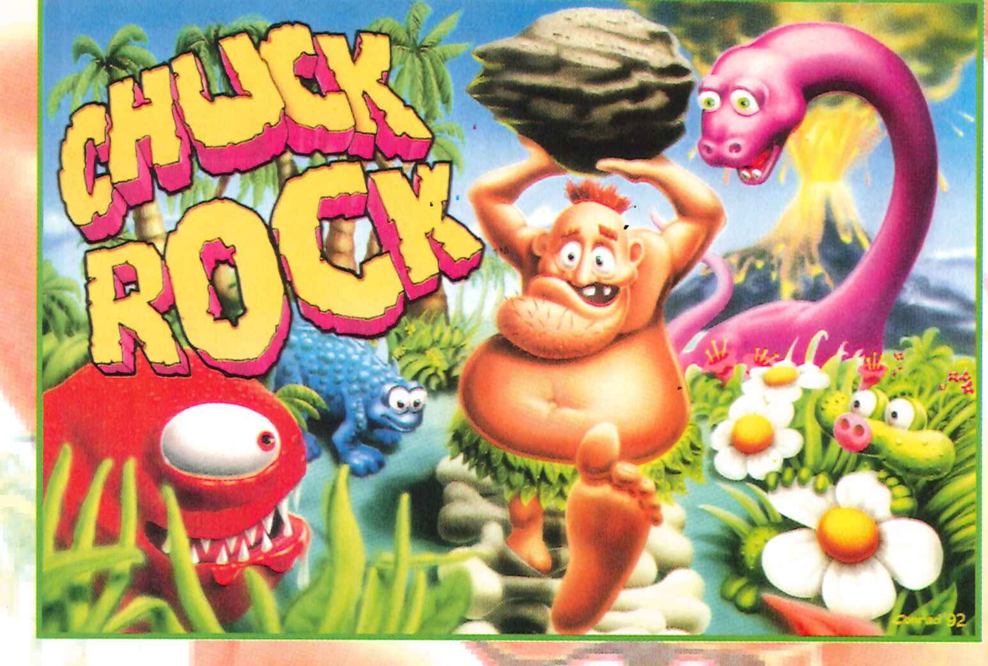






SUPER NINTENDO





EL HOMBRE

Pasarela:
CHUCK ROCK
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: SONY
Distribuidor: COLUMBIA
N. Jugadores: 1

“Chuck Rock”, el troglodita más marchoso del mundo de las consolas, vuelve al ataque, esta vez de la mano de Sony Imagesoft, en un cartucho que conserva los magníficos gráficos y animaciones que hicieron de él, en su versión Amiga, una joya del mundo de los videojuegos.





Que el hombre, como el oso, cuanto más feo más hermoso, es algo que desde siempre ha tenido una cierta vigencia (al menos, eso dicen). Y como muestra, un botón: nuestro amigo Chuck, que con su desorbitante barriga, su imponente mandíbula, su barba de cuatro pelos y su simpático «pelo pincho» cumple los requisitos necesarios para convertirse en un auténtico Top-model del mundo de las consolas.

Tonterias aparte, Chuck, el rockero troglodita por excelencia, vuelve a nuestras pantallas con una aventura que en nada difiere de las excelentes versiones que anteriormente se hicieron de este título. Aunque no incorpore ningun tipo de aspecto novedoso, la simpatía de todos sus gráficos y personajes hacen de él un juego con el que se disfruta... y mucho.



CHUCK ROCK







COMO EL OSO...

MI BARRIGA Y YO

Es todo lo que va a necesitar nuestro amigo Chuck para llevar a buen puerto esta aventura. Con un golpe de barriga tan espectacular como los fondos del juego, Chuck debe acabar con todos aquellos «bichos» de mala fe que intenta destruirle (y que por cierto, no son pocos). Además, puede realizar ciertas acciones que, en determinados momentos, serán indispensables, como puede ser la posibilidad de recoger determinados objetos (entre ellos las rocas) con los que acceder a ciertos lugares del mapeado que, de otra forma, serían totalmente imposibles de alcanzar.
Por lo demas, lo mismo de siempre, recoger puntos y más puntos, vidas, bonus y, como no, la indispensable energía. Y todo ello, ¿para qué? Obviamente, para llegar hasta el mismísimo enemigo de final de fase quien, por cierto, nos espera con los brazos abiertos (o las mandíbulas).

VIVA LA DIVERSION

En principio te puede parecer que el jueguecito en sí tenga mucho con lo que difrutar... pues te equivocas ya que, precisamente esa fidelidad a los clásicos arcades, es lo que hace de él un juego tremendamente adictivo.
Los gráficos (juzgar vosotros mismos por las pantallas) son tremendamente simpáticos, mientras que las animaciones son, simplemente, magníficas (si no, echad un ojo a nuestro amigo Chuck cuando se aburra).
Las músicas, cumpliendo su papel como debe ser y la adicción, como ya hemos dicho, es muy, muy alta.
No vas a encontrar nada nuevo en él, pero si no quieres divertirte, ya sabes lo que debes hacer: no comprar este «Chuck Rock». Una vez más, tu decides.

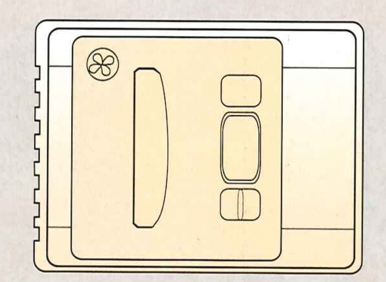
EDUARDO MANOSTIJERAS







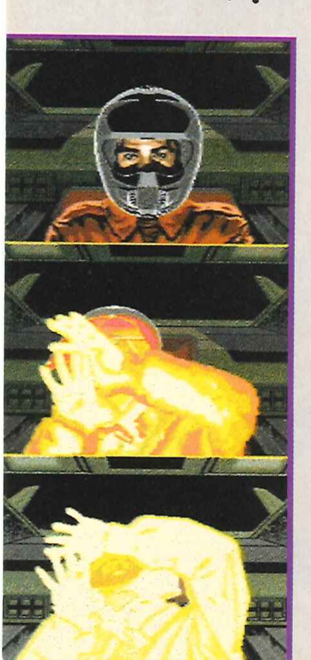
SUPER NINTENDO



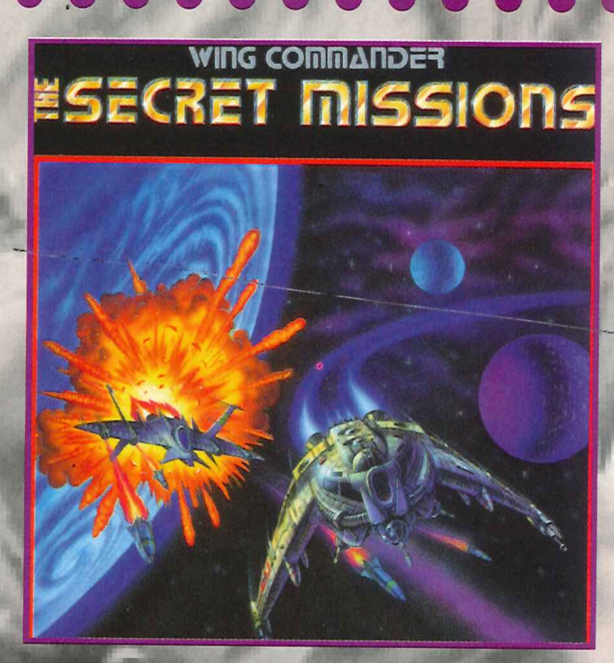
WING COMMANDE

Pasarela:
THE SECRET MISSION
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: MINDSCAPE
N. Fases: 17
N. Jugadores: 1

Wing Commander es el nombre de un videojuego cuyo éxito se basó, principalmente, en el gran número de innovaciones que incorporaba y que utilizaban, por primera vez, las posibilidades de una generación de nuevos ordenadores de 32 bits que por aquel entonces comenzaban a ver la luz.

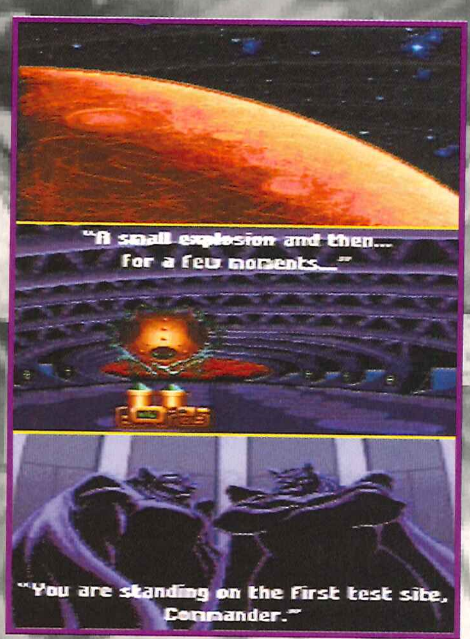


Ahora bien, nuestra Super Nintendo no es ni mucho menos una máquina de 32 bits que pueda generar efectos tan espectaculares como los que crea un PC (recordemos que la velocidad de ejecución entre uno y otro son abismales), aunque también es justo reconocer que el hardware que incorpora nuestra Super Nintendo (hablando siempre en aspectos gráficos) es increiblemente superior a la que tiene un PC.









Así pues, entre unas cosas y otras se llega a la conclusión de que una Super Nintendo si es capaz de recrear en las pantallas de nuestro televisor lo que nuestro vecino del cuarto podía observar en el monitor de su PC. ¿Como se compensa todo esto? Bien, si un PC tiene que realizar las rotaciones y ampliaciones de los gráficos mediante software, una SNES las puede realizar gracias al Modo 7 que



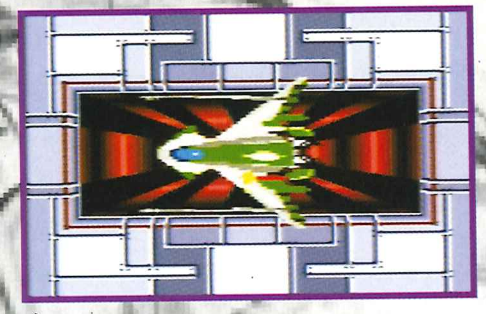
R: THE SECRET MISSIONS

esta incorpora en su hardware, con el consiguiente incremento de velocidad. Ahora tan sólo falta saber si los programadores de este cartucho han utilizado con sabiduría las ventajas gráficas que esta máquina les ofrecía.

ALTO SECRETO

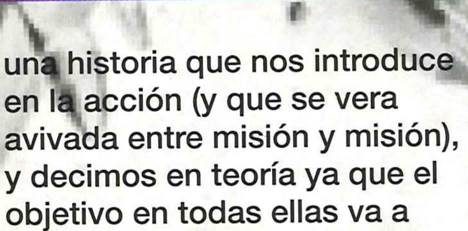
Para todo aquel que no conozca las excelencias de este juego (aunque este en concreto nunca haya sido de mi agrado), diremos que se trata de un «amago» de simulador de vuelo en el que debemos limitarnos a mover nuestra nave por el espacio destruyendo todo aquello que se mueva a nuestro alrededor. En teoría, se supone que hay











una historia que nos introduce en la acción (y que se vera avivada entre misión y misión), y decimos en teoría ya que el objetivo en todas ellas va a ser siempre el mismo, destrucción y destrucción. Quizás os alivie un tanto el saber que según avanzais en las distintas misiones, tendréis la posibilidad de conseguir más y mejores naves con las que combatir. Nuevas armas, nuevos enemigos y el mismo e infinito espacio como decorado para un juego que, a mi particularmente, no acaba de llenarme.

QUEREMOS ADICCION

No dudamos que este juego fuera realmente espectacular en los mentados PCs, pero lo que es en esta versión Super Nintendo, poco o nada es lo que vamos a encontrar. Para empezar, las intros intermisión, aunque muy cuidadas gráficamente, no responden a lo que se espera de ellas. En el apartado gráfico, bueno, no es que sean deslumbrantes, sencillamente cumplen con las espectativas.

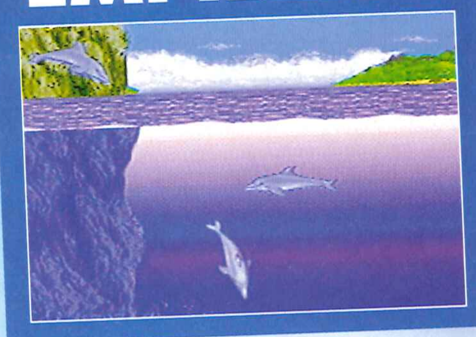


Y entramos, por fin, en el apartado de las animaciones: es increible que aun utilizando las excelencias del Modo 7, no se haya conseguido dotar de un poco de suavidad a los movimientos de las naves enemigas. El hardware de nuestra Super Nintendo está para aprovecharlo, no para hacer lo que han hecho con este juego.
En fin, un par de digitalizaciones más y una adicción bastante baja, para completar un cuadro de valoraciones que no se parece, ni de lejos, a lo que en su día se pudo ver en los «todopoderosos» PCs.
Una lástima... aunque se pudo haber evitado.





EMPIEZA EL VIAJE...





El juego comienza con una manada de delfines jugando tranquilamente en el mar; uno de ellos es nuestro amigo Ecco que salta una y otra vez en la superficie del océano, cada vez más alto. Por desgracia, durante uno de sus saltos más grandes, la tragedia de produce en Oceansville: una misteriosa fuerza ha absorbido a todos los habitantes del fondo del mar. Empieza pues la gran aventura de Ecco...

NOTA ACERCA DE LAS CLAVES DE ACCESO

Como podéis observar, aunque la versión Mega CD y Mega Drive coincidan en su desarrollo, no ocurre lo mismo con los «passwords». Junto al nombre de cada zona encontraréis la correspondiente clave de acceso para Mega Drive en blanco y la de Mega CD en amarillo.

Este nivel, casi de práctica, te permite experimentar con los movimientos que Ecco puede realizar. También empezarás a descubrir algunos de tus enemigos. Seguramente te va a costar un poquito dominar el salto, pero es absolutamente imprescindible para afrontar con garantias el resto del juego.

Si quieres seguir adelante tendrás que superar este obstáculo. Usando los botones B y C podrás incrementar tu velocidad y lograr un gran salto.

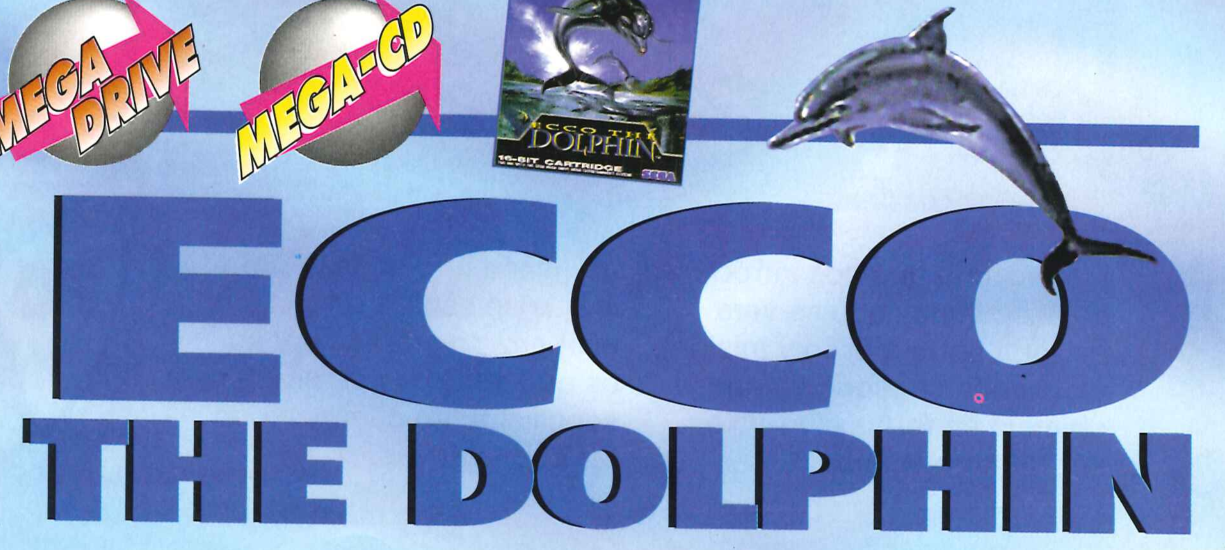
Evita a toda costa las medusas, pues– como el resto de los enemigos – te restan energía si te tocan. Si tu contador está muy bajo procura comer algunos peces o la partida terminará para ti.



Los Glyphs (piedras con aspecto de un gran trozo de vidrio) son vitales en la aventura de Ecco. Dirige tu sonar hacia ellas, y obtendrás un mensaje o la llave para poder salir del nivel (que en este caso se encuentra en el extremo derecho).

Uno de los pocos amigos que nuestro delfín encontrará en su camino son estas ballenas, que te darán algunos mensajes (a menudo bastante crípticos), con pistas acerca de lo que debes hacer en otros niveles.

Ecco the Dolphin puede ser considerado sin temor a exagerar como uno de los mejores y más originales juegos jamás creados para una consola. Toda una increible aventura submarina en la que necesitaremos iguales dosis de habilidad e inteligencia para avanzar en nuestra misión. Esta no es otra que ayudar a Ecco en su desesperada busqueda del resto de los habitantes de Oceansville, capturados por una poderosa y desconocida fuerza. A lo largo de estas páginas vais a encontrar todos los mapas, trucos y secretos para completar la aventura tanto en su versión Mega Drive como en la espectacular edición para Mega CD





TRUCO PARA MEGA DRIVE

Escoge cualquier nivel de juego; cuando aparezca el nombre de una zona, pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha y por último y a la vez Start y A. Pulsa Start ¡y tendrás vidas infinitas!

Este gran océano no contiene ningún objeto de interes, asi que, excepto nadar, poco más podrás hacer en él.

Si tu contador de energía está bajo y quieres reponerlo, no dudes en detenerte a comer en cuanto veas un banco de peces (para comer un pez acelera y golpéale con el morro)

Esta barrera Glyph sólo puede ser movida si antes has visitado el Glyph Llave al principio del nivel. Usando el sonar, desaparecerá y podrás completar la fase.

Las cosas se empiezan a complicar, por que este nivel transcurre en unas claustrofóbicas cuevas, en las que resulta un tanto difícil conseguir oxígeno para respirar. Aquí si hay ya también una buena cantidad de enemigos y los primeros «puzzles» para resolver, anque eso si, comparado con lo que todavía nos queda por hacer este nivel es sencillamente... pan -perdón-, pez comido.

The Undercaves

Guia esta concha hacia la barrera de rocas y esta, como por arte de magia, se esfumará. Esto te permitirá entrar en las cuevas.

Hay un montón de pinchos como estos repartidos por todos los niveles; procura no tocarlos o te arrepentirás.

Estos pececillos son casi tan pesados como peligrosos. Procucara que no te toquen, o deshazte de ellos tomando impulso y golpeándolos.

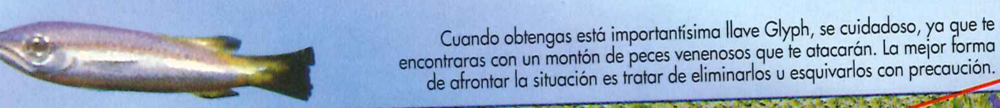
Este muro de Amonitas espinosas puede ser destruido cargando sobre ellas una a una. Cuidad sin embargo de no rozarlas al nadar junto a ellas o tu energía se resentirá.

Uno de los obstáculos menos evidentes son las corrientes, que no te permitirán pasar por mucho que lo intentes. No olivdes que siempre habrá un camino alternativo, o que algunas veces podrás utilizar rocas para contrarestarlas.

Asegúrate de que tienes bastante oxígeno antes de pasar este Glyph, pues cuando lo hagas volverá a su posición y no podrás ir de nuevo a la caverna anterior.

Esta es la última vez que te lo decimos. No olvides visitar el Glyph llave antes de intentar pasar esta barrera, por que si no tendrías que desandar todo lo andado. ¿Seguro que no te apetece lo más minimo, verdad?





Cuando obtengas está importantísima llave Glyph, se cuidadoso, ya que te encontraras con un montón de peces venenosos que te atacarán. La mejor forma de afrontar la situación es tratar de eliminarlos u esquivarlos con precaución.

The Undercaves (continuacion)

Este pulpo es una criatura tan rápida como peligrosa, aunque eso si, sólo si le enfandas nadando demasiado deprisa junto a él. Recuérdalo, tómate las cosas con calma es esta zona.

Esta es una de las muchas barreras que Ecco encontrará en su largo camino. Para obtener la llave que mueve este Glyph, tednrás que vértelas con el poco amistoso pulpo de arriba.

Este es un buen lugar para estar para Ecco, ya que contiene todo lo que necesita para su supervivencia. Aprovecha el banco de peces para reponer la enegía de tu delfín y respira largo y hondo en la cueva para recuperar tu nivel de oxígeno. Finalmente, coge la valiosa LLave Glyph.

Las espinas de coral convienen ser esquivadas, pero como en este caso están en el camino hacia la Llave Glyph no tendrás más remedio que pasar entre ellas. Tomatelo con calma y asegurate de moverte en la dirección justa para evitarlas.

Efectivamente, esta es la salida, y como no, esta tapada por la correspondiente barrera. Ve a por la llave Glyph en el lado izquierdo y no tendrás problema alguno.



La Laguna (The Lagoon) es un nivel bastante complejo, y contiene tres delfines atrapados y una buena cantidad de puzzles que probarán la inteligencia de Ecco. Como las cosas se complicarán en el laberinto de cavernas, no olvides utilizar tu mapa sonar si no quieres perderte sin remisión.

Esta es la clave para salir de esta tramapa. Usa tu sonar para mover la Estrella de Mar hacia el obstáculo de rocas.

Tu viaje a través de la laguna comienza aquí. Puedes empezar por rescatar los delfines del fondo del abismo. ¡Ah!, y procura evitar a toda costa los tiburones.

The shell above will enable you to move this rock, but getting out will be a little more difficult!



SIMBOLOS

- **K** Los Glyphs llave deben ser visitados antes de intentar atravesar la -de otra forma impentrable- barrera Glyph.
- **B** Las Barreras Glyph no tienen otro proposito que obstaculizarnos el camino.
- **I** Los Glyph de información te darán pistas acerca de presentes o futuros problemas.
- **A** Los Glyph de acceso aparecen al final del juego y cuando Ecco los visite podrá atravesar objetos inanimados.
- Estos bonitos símbolos indican la posición de algunos delfines atrapados que Ecco debe rescatar.
- **V** Los Glyph de inmunidad darán a Ecco protección temporal contra ataques.
- **P** El poder del Glyph del Pterodactilo permitirá a Ecco llamar a un curioso y enorme amigo volador.

Aquí es donde podrás localizar al segundo delfín atrapado. Nada despacio sobre él, cerca de su espala, y te seguirá. No olvides por supuesto la LLave Glyph que hay un poquito más abajo.

Esta, te lo aseguramos, es la salida de uno de los niveles más enrevesados., aunque sólo un paso más en tu aprendizaje de cara a futuras fases.

Para completar la última fase de este nivel, tendrás que usar con habilidad la Estrella de Mar. Usando tu sonar, guiala hacia las dos rocas que bloquean el acceso a la salida, y estas se disolverán.

En esta nueva fase no sólo encontrarás más delfines atrapados, sino también un laberíntico mapeado, que le complicará mucho las cosas a nuestro amigo Ecco. Este nivel requiere grandes dosis de habilidad, paciencia e inteligencia. No nos decepciones...

The Vents



Para empezar, tendrás que utilizar una roca para nadar contra las corrientes. De esa forma podrás abrirte paso hacia el fondo del mapeado.

Tendrás que saltar sobre estas lenguas de tierra para devolver a los delfines a su manada, y poder acceder a la salida del nivel.

Como la profundidad aumenta y las oportunidades de obtener oxígeno disminuyen, no dejes de observar tu mapa en el que las camaras con aire están marcadas con burbujas.

Esta ballena te ofrecerá un valisoso mensaje especialemente útil para los siguientes niveles.

Usando la inteligencia de Ecco y un poco de fuerza bruta, quita del medio esta barrera y conseguirás acceder a un par de camaras de aire y un nuevo y desampardo delfín.

Este es el tunel que conduce a la salida, pero no te introduzcas en e'l hasta que no hayas rescatado al último delfín, atrapado tras una barrera que tendrás que mover.

Seguramente te preguntarás que demonios hace una Estrella de Mar en este lugar; aunque pronto descubrirás que la puedes mover con tu sonar. Tendrás que pasar con ella a través del pulpo y utilizarla para eliminar la barrera cercana. ¡Tela marinera!

Este es el camino hacia el último delfín, y también una poco deseable oportunidad de conocer algunos nuevos enemigos. Mantente alerta.

Nada deprisa cuando bajes por este estrecho pasadizo, pero no olvides que abajo te espera un enemigo; mucho cuidado o te restará gran parte de tu energía.

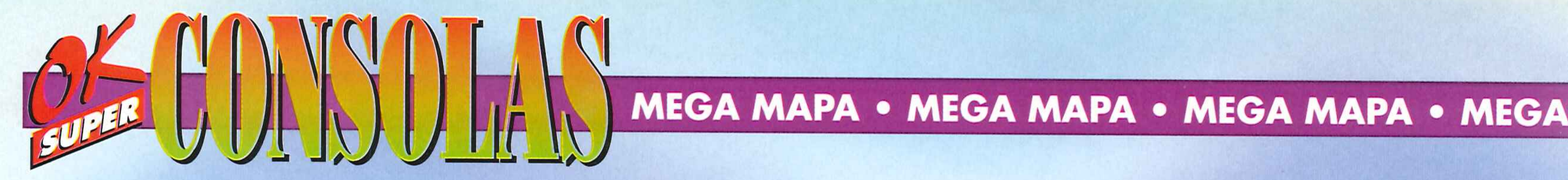
Una vez más este -aparentemente- impenatrable muro de rocas puede ser destruido con la caracola de arriba.

Pronto descubrirás que este animalejo es tan desagradable como fiero y rápido, así que procura pasar muy deprisa junto a él si no quieres que te ataque.

TRUCO PARA MEGA DRIVE

Para escoger un nivel cualquiera con vidas infinitas, entra en la pantalla de passwords e introduce la palabra P, L, E, A, S, E, seguida por dos de estas letras:

E, E	Ice Zone
F, F	Island Zone
G, G	Pteranadon Pond
H, H	City of Forever
I, I	Under Caves
K, K	Deep City
O, O	Last Fight
Q, Q	Origin Beach
R, R	Cold Water
U, U	Marble Sea
W, W	Open Ocean
Z, Z	Ridge Water



Una larga distancia tendrá que ser recorrida por Ecco a lo largo de estos decorados ya muy familiares. Hay algunas poderosas corrientes con las que nuestro amigo tendrá que luchar, así como una nueva ballena azul que nos proporcionará alguna interesante información.



La concha que habrás podido observar al inspeccionar la zona en que te encuentras, sirve una vez más para romper esta barrera de rocas.

La Estrella de Mar debe ser usada para destruir este muro de piedras, auqneu el gran probela es la larga distancia que te separa del final del corredor; nada a toda velocidad y no pierdas ni un segundo.

Open Ocean

CWQMWIAE GMYMDSLI

Este es uno de los niveles más fáciles de completar, sin ningún obstáculo a excepción de los hambrientos tiburones. Estos voraces escualos sólo tiene un pensamiento, detener el progreso de nuestro amigo y, al mismo tiempo, saciar su inagotable apetito. No te preocupes, son fácilmente evitable si pulsas el botón B y pasas a toda prisa.

Ice Zone

HZIFZBMF
GMBRHSLU

Es una completa perdida de tiempo ir a esta parte del nivel, a menos eso si que quieras perder tiempo y energía.

¡Brrrrr! Menuda temperatura hace aquí dentro, y el pobre de Ecco sin un abrigo con el que combatir estos frios polares. Por lo menos este es un nivel muy fácil, ya que sólo hay dos Gliphs que encontrar. Eso sí, por desgracia también podrás encontrar en tu camino algunos cangrejos bastante pesados y agresivos.

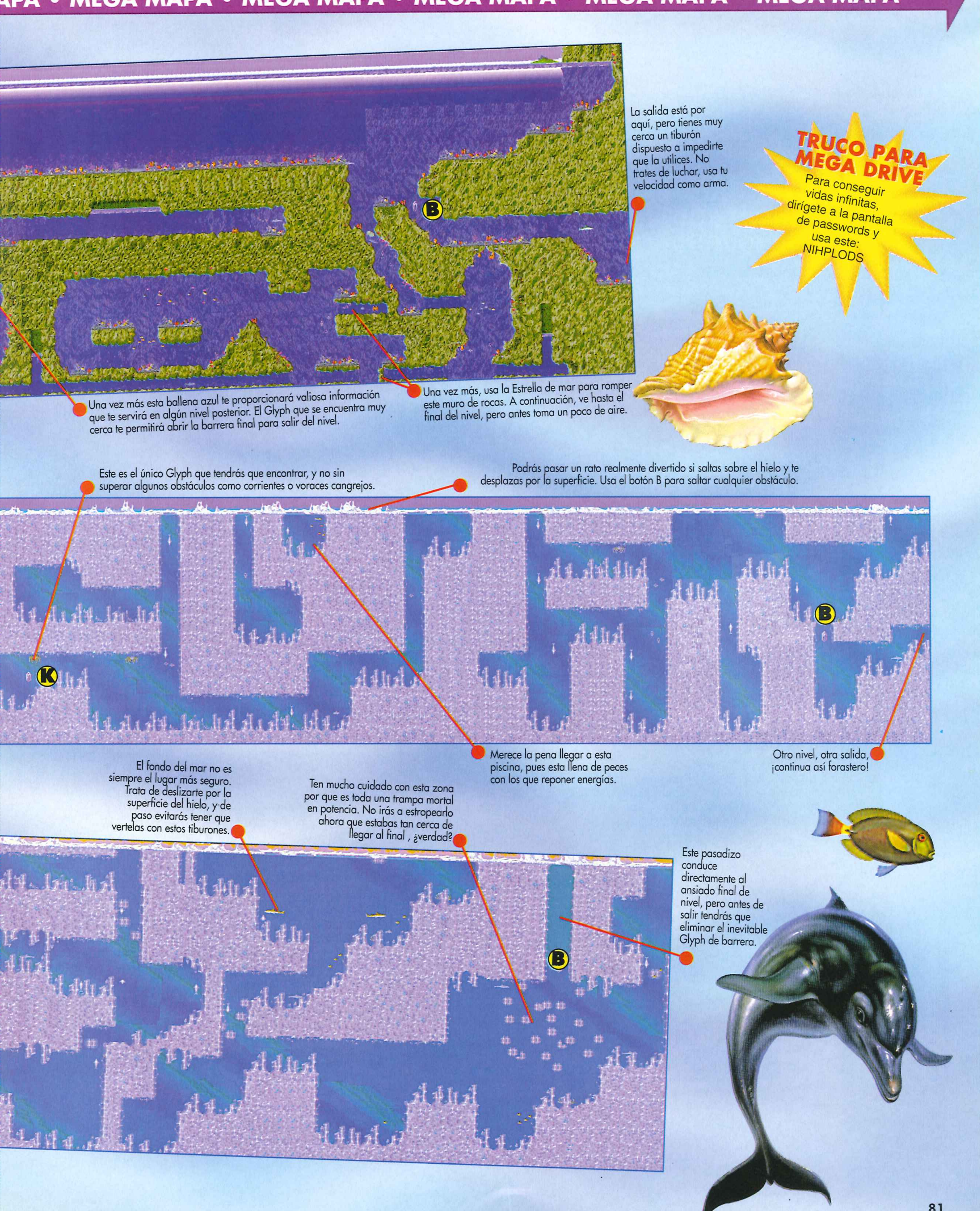
Hard Water

LRFJRQLI
UKZFHSLS

Un nuevo nivel para que Ecco demuestre sus habilidades. Aquí encontraremos algo que todavía no habiamos visto: ¡icebergs! Peligrosos bloques de hielo que deberemos evitar si no queremos que Ecco quede atrapado bajo ellos con fatales consecuencias. Este nivel también esconde una buena cantidad de poco amistosas criaturas.

Hace falta una gran detreza para llegar hasta este Glyph, y cuesta otro tanto salir de aquí. No olvides usar el mapa para escoger la mejor ruta, y te evitarás perder tiempo .

Hay un buen montón de icebergs móviles como este, asi que vas a poder adquirir experiencia en esquivarlos.



La salida está por aquí, pero tienes muy cerca un tiburón dispuesto a impedirte que la utilices. No trates de luchar, usa tu velocidad como arma.
TRUCO PARA MEGA DRIVE
Para conseguir vidas infinitas, dirígete a la pantalla de passwords y usa este: NIHPLODS
Una vez más esta ballena azul te proporcionará valiosa información que te servirá en algún nivel posterior. El Glyph que se encuentra muy cerca te permitirá abrir la barrera final para salir del nivel.
Una vez más, usa la Estrella de mar para romper este muro de rocas. A continuación, ve hasta el final del nivel, pero antes toma un poco de aire.
Este es el único Glyph que tendrás que encontrar, y no sin superar algunos obstáculos como corrientes o voraces cangrejos.
Podrás pasar un rato realmente divertido si saltas sobre el hielo y te desplazas por la superficie. Usa el botón B para saltar cualquier obstáculo.
Merece la pena llegar a esta piscina, pues esta llena de peces con los que reponer energías.
Otro nivel, otra salida, ¡continua así forastero!
El fondo del mar no es siempre el lugar más seguro. Trata de deslizarte por la superficie del hielo, y de paso evitarás tener que vertelas con estos tiburones.
Ten mucho cuidado con esta zona por que es toda una trampa mortal en potencia. No irás a estropearlo ahora que estabas tan cerca de llegar al final , ¿verdad?
Este pasadizo conduce directamente al ansiado final de nivel, pero antes de salir tendrás que eliminar el inevitable Glyph de barrera.



Finalmente vas a poder conocer al "Gran Azul" una de las criaturas más impresionantes de mar. Es un animal grande... realmente grande, pero no la temas. Afortunadamente, esta enorme ballena no tiene por costumbre alimentarse con delfines. El Gran Azul ta hablará acerca de otro extraordinario ser que conoce muchos secretos de las profundidades marinas.

Cold Water

UYNFRQLC

SYQJHSLZ

Para empezar, tendrás que saltar en la parte superior de este tunel y deslizarte por el hielo hacia el oeste del nivel donde encontrarás 2 Glyphs.

Aunque parezca que puedes escapar de estos canales, la verdad es que no es así. Mucho cuidado sobre todo con tus reservas de aire, por que tendrás que buscar formas alternativas de reponer tu oxigeno.

Después de muchos periplos, por fin te encuentras en presencia del impresionante Gran Azul. Escucha con atención su mensaje.

Los Glyphs de barrera tienen el desagradable hábito de reaparecer una vez que las has pasado, así que necesitarás otra vez el poder de este Glyph después de visitar al Gran Azul.

Se supone que en este momento ya debes dominar el arte de saltar y deslizarte sobre el hielo, así que no tendrás problemas para salir de aquí.

Este nivel nos trae de vuelta unos decorados muy familiares. Hay algunos Glyphs más de lo habitual, así como por supuesto -y suponemos que empiezas a estar cansado de escuchar esta frase- más siniestras y peligrosas criaturas para dificultar el camino de Ecco, entre ellas una ballena no tan amistosa como el Gran Azul.

Island Zone

LYTIOQLZ

ALZBESLS

Tendrás que usar esta roca para protegerte de las corrientes, y lograr acceder a un par de útiles Glyphs.

No hagas ningún movimiento brusco cuando pases cerca del pulpo, o este gigantesco ser descargará su furia sobre tí.

Esta gran cavidad acuática sólo sirve para esconder una LLave Glyph. Tendrás algunos problemas con tus reservas de aire si llegas hasta aquí, así que no pases por alto ninguna oportunidad para reponerlas.

Un túnel bastante largo es todo lo que separa a Ecco de conseguir el poder del último Glyph. Cuidado con los cangrejos empeñados en dificultar tu camino.

Este aparente callejón sin salida, es en realidad la salida. Ya ves, si no hubiera sido por nosotros nunca lo habrías imaginado.

Esta si...



Busca siempre uno de estas almejas cuando necesites un poco de aire fresco. Dirige tu sonar hacia ella y verás como algunas burbujas de aire salen de su interior. Puedes usar el mapa para mirar donde se encuentran.

...esta no.



Estas almejas deben ser evitadas. Lo peor de todo es que no se diferencian de las otras, hasta que no uses tu sonar y lo dirijas hacia ellas. En lugar de burbujas de aire expulsarán otras de color naranja que, en caso de que toquen a Ecco, le restarán parte de su energía.

Este nivel esconde en su interior una de las formas de vida más misteriosas y sorprendentes , el Asterite. Aunque parezca algo así como una Ameba gigante, tiene en realidad tanta inteligencia como la humana y la del delfín juntas. Merece la pena visitarle y escuchar su mensaje con atención.

Deep Water

MNOPOQLR

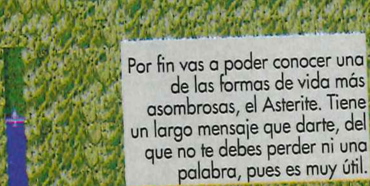
IHPFDSLP

Tienes que ir hacia abajo, aunque para ello tandrás que luchar contra las corrientes.

Esquiva los pinchos y no dejes de tomar aire... nunca se sabe donde podrás volver a reponer tu nivel de oxigeno.

Después de tomar una buena bocanada de aire, ve en pos del Asterite. No seas demasiado presuroso, pues las paredes están llenas de pinchos.

Por fin vas a poder conocer una de las formas de vida más asombrosas, el Asterite. Tiene un largo mensaje que darte, del que no te debes perder ni una palabra, pues es muy útil.



Una vez que hayas hablado con el Asterite, tendrás que desandar todo lo recorrido para buscar la salida al siguiente nivel.

No tiene mucho sentido que llegues hasta aquí a menos que quieras reponer en parte tus reservas de aire y energía.

Muchos de estos pasajes no contienen otra cosa que cangrejos que nos atacarán, así que no pierdas el tiempo y entra sólo en aquellos en los que puedas reponer tu nivel de aire.

Esto si que es una sorpresa, ¡quien le iba a decir a nuestro amigo Ecco que iba a descubrir la ciudad sumergida de Atlantis en su aventura submarina! Pues aquí está, con sus bellas columnas sus estatuas, y la dificultad justa para completar el nivel.



Empiezas el nivel en este desolado pasaje, ve a la izquierda y sigue la ruta hacia abajo. No haya nada arriba que merezca la pena.

Puedes romper esta cadena con la roca para entrar, y con la Estrella de Mar para salir. Tu recompensa no será otra que la llave Glyph.

Empuja esta roca a la derecha y abjo en dirección a las cadenas. Síguela en todo momento y trata de evitar que sea desplazada por las fuertes corrientes.

El primero de los torsos se encuentra aquí. Cada uno de ellos puede tener un efecto diferente sobre Ecco. Este en concreto le da inmunidad temporal.

¡Este es uno de los saltos más grandes que has tenido que dar en toda tu vida! Muchos consejos no te podemos dar, excepto que utilices los botones B y C para impulsarte al máximo.

Este es el primero de los Glyphs de acceso. Aunque parezca que no tiene mucha utilidad, no podrás completar hasta haber visitado este cristal y -por supuesto- la LLave Glyph.

El segundo nivel en Atlantis nos lleva a una nueva dimensión de juego. No sólo hay algunos obstáculos realmente difíciles de pasar, sino que además el mapeado es tan gigantesco como laberíntico. Por si todo esto fuera poco el número de corrientes y su fuerza es tal, que seguro que añorarás los primeros niveles. ¡Sniff!



Para poder llegar aquí abajo tendrás que utilizar la losa de marmol cuadrada para protegerte de las corrientes. Sin embargo, merece la pena bajar, por que encontrarás la forma de conseguir inmunidad. ¡Mucho ojo con quedar encerrado en una cruel trampa!

Es bastante complicado acceder a esta salida, sobre todo si tenemos en cuenta las fuertes corrientes. Por fortuna, eso si, hay unas cuantas rocas que te ayudarán a conseguir tu objetivo.

Esta pared quedará destruida tras visitar el Glyph de acceso. Tendrás que luchar contra muchas corrientes para llegar aquí, así que no lo intentes antes de tiempo.



Cuando veas la cantidad de información que contienen los Glyph de este nivel (especialmente en la versión CD) descubrirás por que se llama la librería. Como en los niveles helados, hay algunos objetos que te causarán la muerte si te golpean. Ten mucho cuidado...

Tendrás que usar esta roca para romper la cadena. La tecnica para conseguirlo es la siguiente: primero empujala hacia la derecha, luego nada de abajo a arriba para subirla. Cuando llegues a lo alto del pozo, la roca se quedará en el borde, lista para que la empujes a la derecha. Tendrás que repetir este proceso varias veces hasta lograr tu objetivo.

This is the actual library within this level, so quiet please! It contains all the information you'll need to know about the storm and the planet vortex.

Si de verdad quieres bajar hasta aquí, utiliza la roca, por que si no no podrás lograrlo. Si lo consigues obtendrás inmunidad, aunque no te valdrá para mucho pues estas muy lejos y dura sólo unos cinco segundos.

Si llegas hast aquí te habrás asegurado el pasar al siguiente nivel. ¡Enhorabuena, muchacho!

Estos ingenios son extraordinariamente peligrosos. Son rápidos, y se mueven verticalmente con malas intenciones. para pasar a través de ellos, acércate todo lo que puedas y utiliza tu tope de velocidad para cruzar sin daños.

Tendrás que pasar a través de esta cadena si quieres seguir avanzando, pero no tendrrás que usar una roca, sino tan sólo impulsarte con fuerza.

La corriente es tan fuerte en esta zona que la única forma de que llegues hasta la Llave Glyph de abajo es que uses una roca para dejarla caer y seguir su protectora caida.

Estatuas

Estas bellas estatuas romanas esconden en su interior algún regalo, si bien otras veces lo que te permitirán es algo más valioso: desbloquear la salida del nivel.

Cangrejos

Seguro que nunca habías visto un cangrejo de este tamaño, ¿verdad? Pues procura esquivarlos antes de que se inviertan los papeles y juguéis al cazador cazado.



Comprenderás por que este nivel se llama la Ciudad de Parasiempre (The City of Forever) cuando descubras la ingente cantidad de tiempo y paciencia necesarios para realizar todos los difíciles saltos necesarios para completar este desquiciante nivel. Que Neptuno este con vosotros...

City of Forever

MSDBRQLA
WADUFSLB

No dejes de usar todas las ayudas que encuentres en tu camino. Esta roca te servirá una vez más para hacer frente a algunas fuerzas de la Naturaleza.

Después de romper las cadenas, podrás atravesar el muro que te separa del final de este difícil nivel.

Toma esta atajo para evitarte el primer gran salto que tendrías que dar para acceder a la zona superior; no te preocupes por el Glyph que queda a la izquierda, no tiene mayor utilidad que servir de decoración. En cuanto a la parte de arriba, aprovecha las corrientes para impulsarte y poder realizar así los saltos que necesitarás para pasar hacia la derecha.

Si pasas a través de este muro, descubrirás con sorpresa que funciona como un teletransportador y te lleva cerca del final del nivel.

El propio nombre de esta zona, Playa Jurasica, dice mucho acerca de lo que contiene en su interior. Sin embargo, no sólo nos encontraremos con un montón de bichejos prehistoticos muy poco -nada- amistosos, sino también con un nuevo descubrimiento en la vida de Ecco: nuestro amigo va a volar por vez primera... y acompañado.

Aparentemente, esta zona tiene toda la pinta de ser una atolladero del que Ecco no podra salir... a menos claro esta, que utilice el poder del Glyph. ¡La ayuda que vino del cielo!

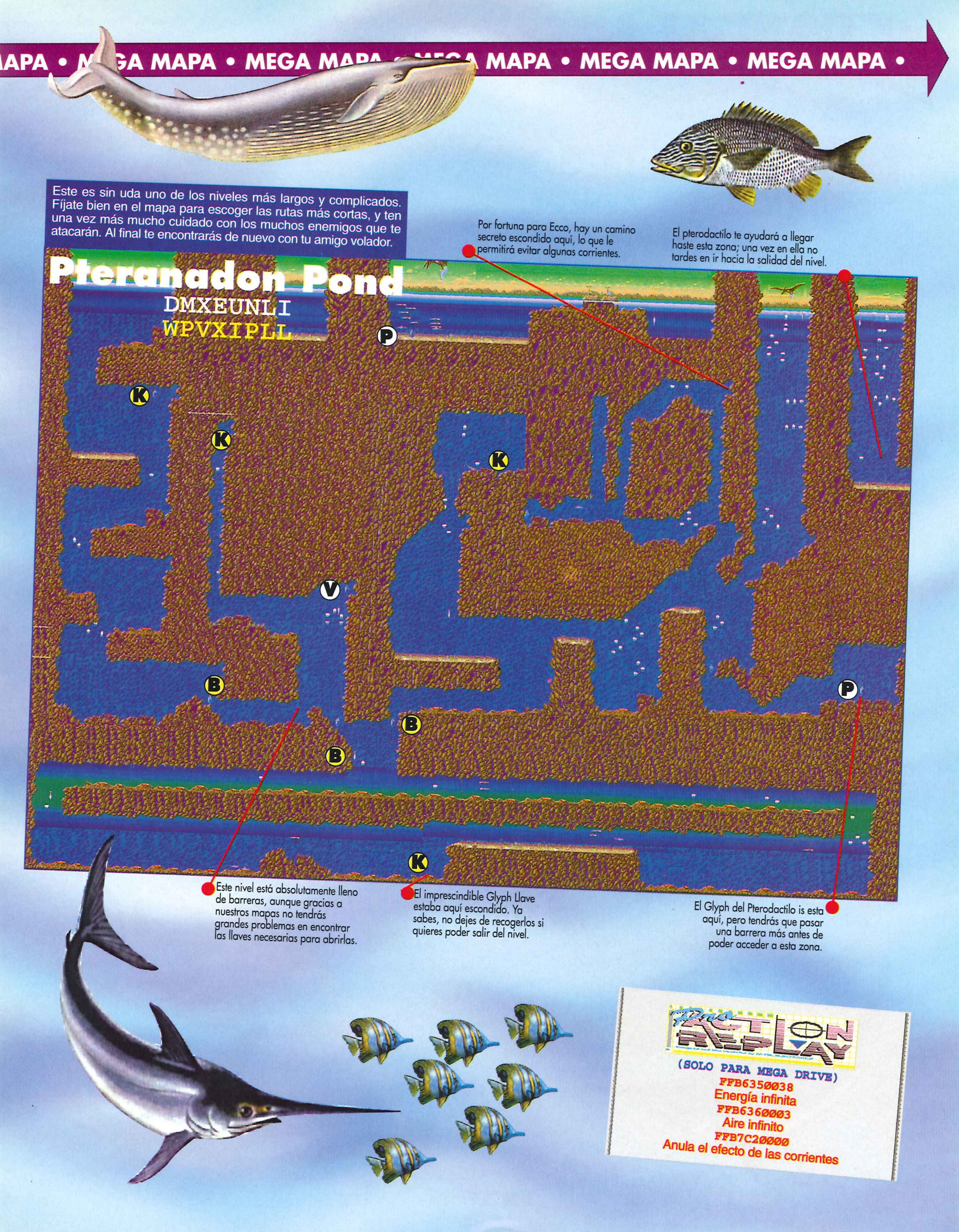
Jurassic Beach

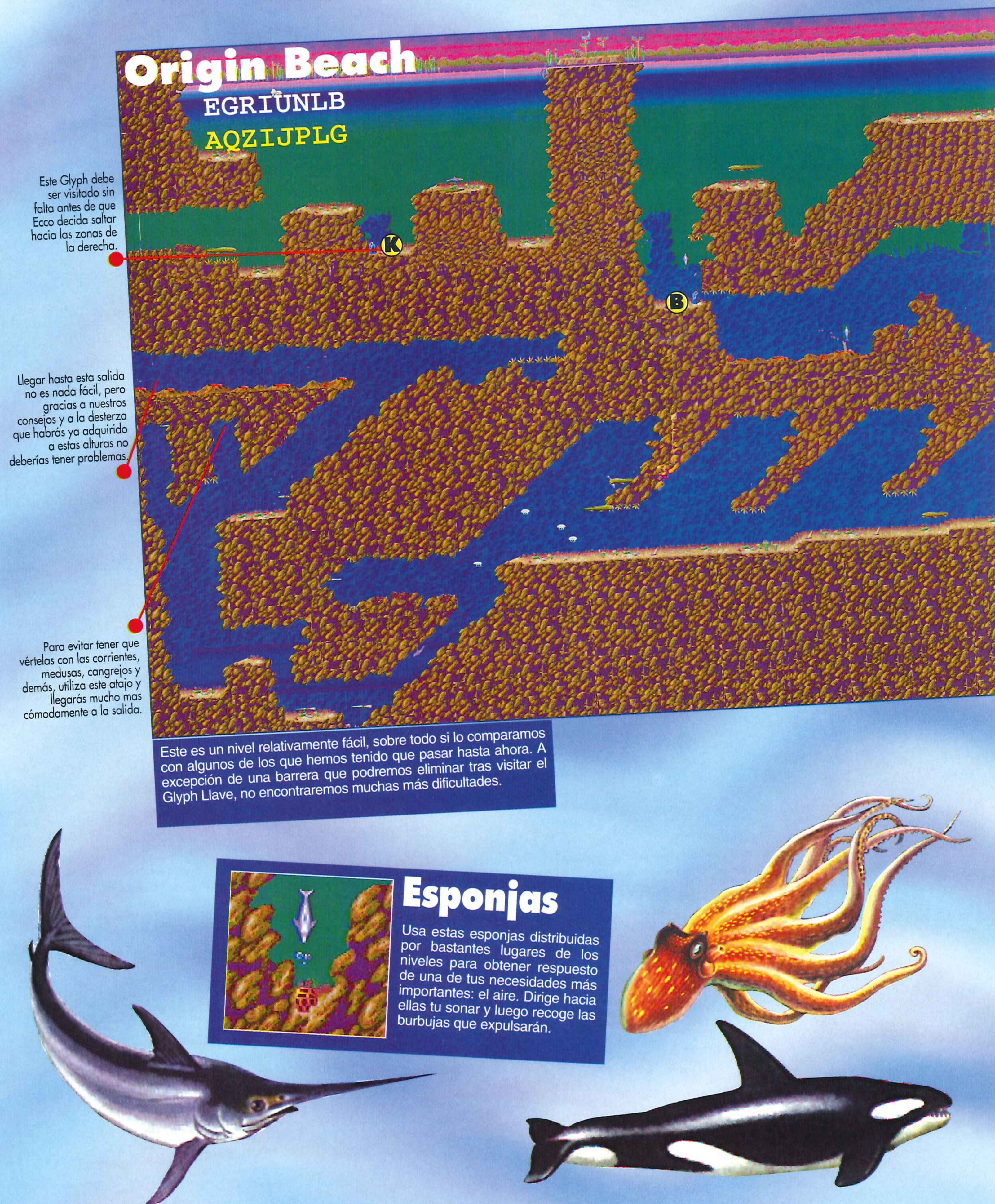
IYCBUNLB
ONNBJPLY

Puedes viajar a través de algunos volcanes, pero ten mucho cuidado, por que algunos de ellos tienen un objetivo muy distinto: poner en dificultades a nuestro amigo Ecco.

Cuando atravieses este pasadizo serás tacado por una gran cantidad de peligrosos animales prehistóricos. Procura por todos los medios esquivar sus envites.

Habiendo pasado la Barrera Glyph del final, entra en esta caverna y podrás conseguir inmunidad, lo cual te permitirá llegar hasta la salida del nivel sin recibir daño alguno.


MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA •
Este es sin uda uno de los niveles más largos y complicados. Fíjate bien en el mapa para escoger las rutas más cortas, y ten una vez más mucho cuidado con los muchos enemigos que te atacarán. Al final te encontrarás de nuevo con tu amigo volador.
Pteranadon Pond
DMXEUNLI
WPVXIPLL
Por fortuna para Ecco, hay un camino secreto escondido aquí, lo que le permitirá evitar algunas corrientes.
El pterodactilo te ayudará a llegar haste esta zona; una vez en ella no tardes en ir hacia la salidad del nivel.
P
K
K
K
V
B
B
B
P
K
Este nivel está absolutamente lleno de barreras, aunque gracias a nuestros mapas no tendrás grandes problemas en encontrar las llaves necesarias para abrirlas.
El imprescindible Glyph Llave estaba aquí escondido. Ya sabes, no dejes de recogerlos si quieres poder salir del nivel.
El Glyph del Pterodactilo is esta aquí, pero tendrás que pasar una barrera más antes de poder acceder a esta zona.
Pro Action Replay
(SOLO PARA MEGA DRIVE)
FFB6350038
Energía infinita
FFB6360003
Aire infinito
FFB7C20000
Anula el efecto de las corrientes



Este Glyph debe ser visitado sin falta antes de que Ecco decida saltar hacia las zonas de la derecha.

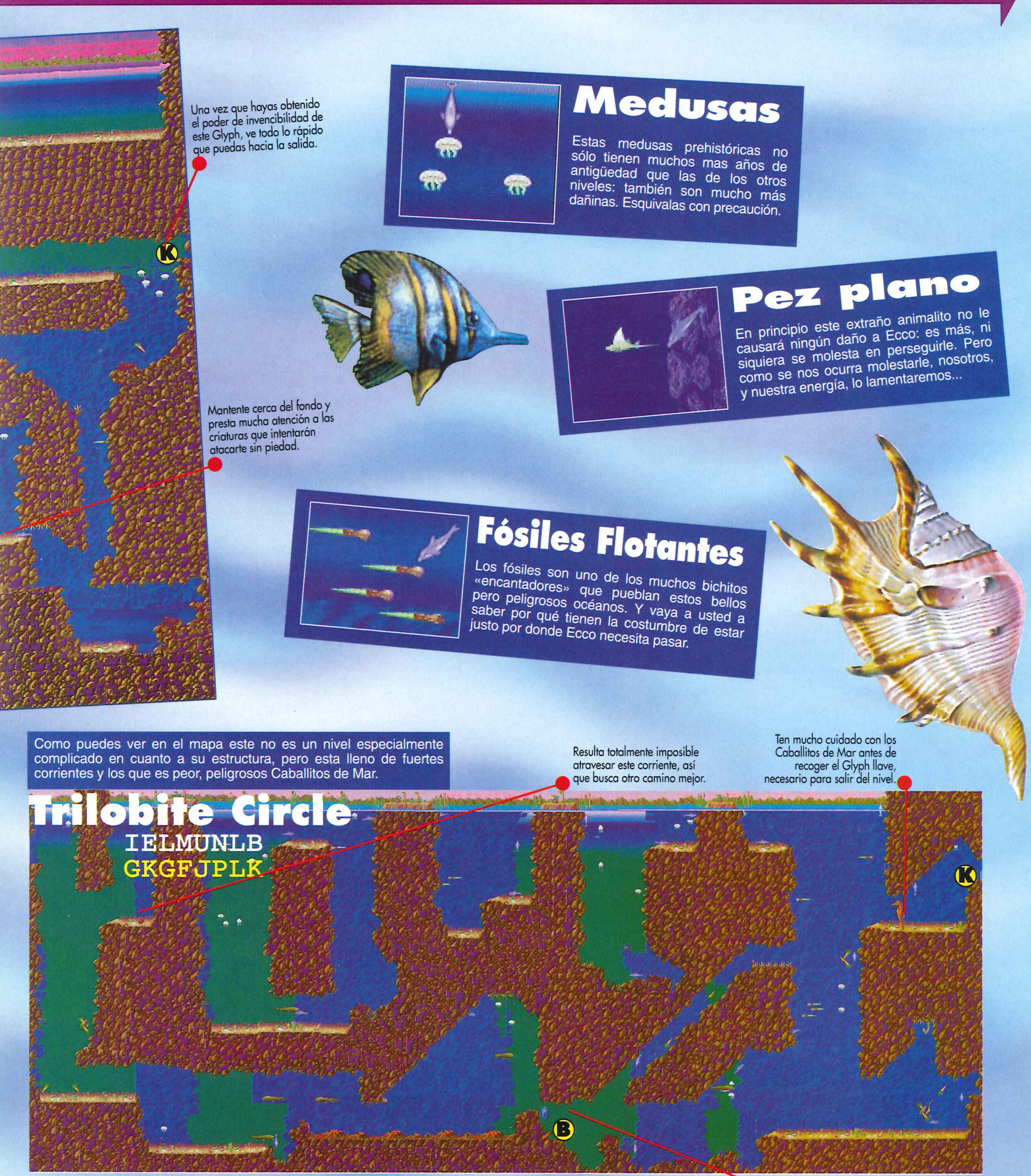
Llegar hasta esta salida no es nada fácil, pero gracias a nuestros consejos y a la desterza que habrás ya adquirido a estas alturas no deberías tener problemas.

Para evitar tener que vértelas con las corrientes, medusas, cangrejos y demás, utiliza este atajo y llegarás mucho mas cómodamente a la salida.

Este es un nivel relativamente fácil, sobre todo si lo comparamos con algunos de los que hemos tenido que pasar hasta ahora. A excepción de una barrera que podremos eliminar tras visitar el Glyph Llave, no encontraremos muchas más dificultades.

Esponjas

Usa estas esponjas distribuidas por bastantes lugares de los niveles para obtener respuesto de una de tus necesidades más importantes: el aire. Dirige hacia ellas tu sonar y luego recoge las burbujas que expulsarán.



Medusas

Estas medusas prehistóricas no sólo tienen muchos mas años de antigüedad que las de los otros niveles: también son mucho más dañinas. Esquivalas con precaución.

Pez plano

En principio este extraño animalito no le causará ningún daño a Ecco: es más, ni siquiera se molesta en perseguirle. Pero como se nos ocurra molestarle, nosotros, y nuestra energía, lo lamentaremos...

Fósiles Flotantes

Los fósiles son uno de los muchos bichitos «encantadores» que pueblan estos bellos pero peligrosos océanos. Y vaya a usted a saber por qué tienen la costumbre de estar justo por donde Ecco necesita pasar.

Como puedes ver en el mapa este no es un nivel especialmente complicado en cuanto a su estructura, pero esta lleno de fuertes corrientes y los que es peor, peligrosos Caballitos de Mar.



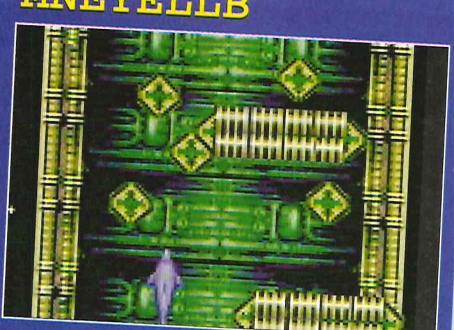
Por fin lo has conseguido: estás muy, muy cerca del final. Por desgracia, este nivel te va a ocasionar muchos quebraderos de cabeza, ya que encontrarás varios puntos en los que es muy fácil que nuestro amigo Ecco muera y seamos devueltos justo al principio de la fase. No te rindas, la victoria final está al alcance de tu mano.

Después de completar el nivel Dark Water, seremos devueltos a la fase Deep Water, donde tendremos que buscar la perla perdida del Asterite; si se la devolvemos, y en señal de agradecimiento nos obsequiará con algunos poderes especiales muy útiles en fases posteriores. Otra sorpresa: ¡ahora tendremos que volver a completer la zona City of Forever!. en fin paciencia. Tras lograrlo, seremos devueltos al principio de la tormenta que nos llevó al planeta Vortex, con el nivel final, muy, muy cerca... Por cierto el codigo de Deep Water 2 es GAAGDPLP y el de City of Forever 2, YLQQZNLM.

La tubería

JUMFKMLB MNEYELLB





Después de viajar a través del tiempo, Ecco aparecerá dentro de un cilindro que contiene barreras y otros obstáculos. El único propósito de estos obstáculos es aplastar la moral de nuestro amigo... y de paso si puede ser su propio cuerpo. Tras completar este nivel, entrarás en una zona mucho más larga y peligrosa: La Máquina.

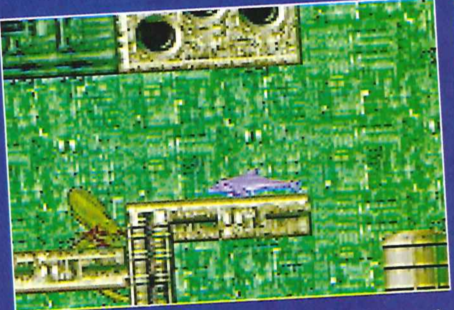
TRUCO PARA MEGA DRIVE

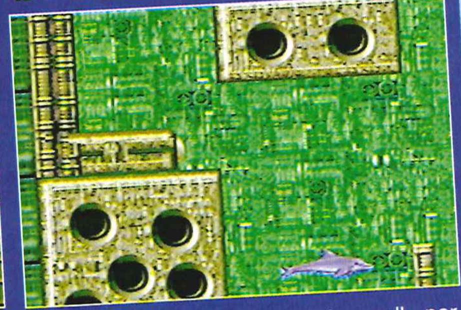
Introduciendo el password SHARKFIN, Ecco aparecerá en La Laguna (The Lagoon), con aire ilimitado y con un sonar mortal. Para utilizarlo pulsa los botones Ay B en rápida sucesión.



La máquina

GXUBKMLF SKZNELLO





La máquina, es realmente un nivel complicado, ya que la pantalla realiza el «scroll» por su cuenta en direcciones inesperadas y nosotros sólo podemos tratar de avanzar y no quedar atrapados (en cuyo caso seríamos atrapados y devueltos al principio del nivel). Para defenderse de los enemigos Ecco puede usar su sonar como arma mortal.

Guardian final

TSONLMLU KANZFLLX



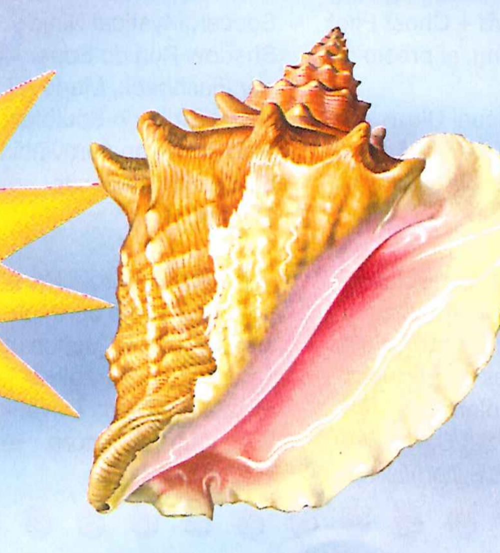
El guardian final tiene un aspecto bastante desgradable, pero es bastante fácil de derrotar. Para empezar, Ecco debe disparar 10 veces a cada ojo usando su sonar. A continuación, debes cargar tres veces contra la mandbula. Finalmente sólo resta golpear algunas veces en los lados, y la ansiada victoria será por fin nuestra.





TRUCO PARA MEGA CD

Si quieres disfrutar con unas estupendas secuencias de video, ve a La Librería (The Library) con el password SYQXCHBN, nada a la izquierda, baja por el primer túnel y ve a la derecha. Encontrarás una sala llena de Glyphs. Activa los dos últimos con tu sonar y...



MERCADILLO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
OK SUPER CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid

■ Vendo Super Nintendo con los juegos Mortal Kombat, Super Mario World y Road Runner + convertidor de juegos americanos + dos control pads y regalo 4 videos, 5 revistas y varios posters consoleros. Todo por 22.500 ptas (el precio real son 51010 ptas). Llamar de 15:30 a 14:40.
Preguntar por Iván.
TF. (924) 250748

■ Vendo consola Sega Game Gear con tres juegos, lupa, transformador de juegos de Master System, recargador de pilas, pilas recargables, y transformador eléctrico. El valor real es superior a unas 35.000 ptas, pero yo lo vendo por 16.000, o lo cambio por el juego «Aladino» más otro cualquiera para la Super Nintendo
Preguntar por Carlos.
Tf. (95) 2516381

■ Vendo consola Nintendo con dos pad y con los juegos Mario Bros, Mario Bros II, Super Huter y Turtles II.
Preguntar por Pedro.
Tf. 350544. Zaragoza.

■ ¡¡¡Gran oferta!!! Vendo consola Sega Mega CD II, nueva, en perfecto estado, con garantía y el juego Road Avenger de regalo. Sólo por 39.900 ptas (precio real 49.9000 ptas).
Preguntar por Julián.
Tf. (923) 240981

■ Vendo consola Neo Geo + 2pads + tarjeta de memoria + Fatal Fury II + Art of Fighting + Magical Lord + Ghost Pilot + Lega Bowling, al precio de 70.000 ptas.
Salvador Pascual Oltra
C/ San Rafael, 14 1º 3ª
C.P. 46700 Gandia (Valencia)
Tf. (96) 2872486

■ Vendo consola Master System II con cuatro juegos más uno en ROM por 13.000 ptas. Perfectas condiciones.
Sonia Soto Colomer
Av/ Viloeta nº2-3 C.P 46360
Tf. (96) 2501609 Buñol (Valencia)

■ Vendo consola NES con dos mandos, practicamente nueva y con diez juegos (entre ellos, Super Mario Bros 1 y 3, Rygar, Shadow warrior, Bionic Commando, Trac & Field II) por 40.000 ptas. Precio real 80.000 ptas. Sólo zona de Bilbao y limitrofes.
Preguntar por Jose Luis.
Tf. (94) 4903238

■ Cambio lote de tres juegos de pistola y uno de arcade para la NES o compatibles por el Battletoads y otro juego. LLamar de 1:30 a 2:40.
Preguntar por Juan.
Tf.(974) 607944

■ Vendo consola Game Gear con adaptador de corriente, maletín attaché y sus dos mejores juegos, Columns y Sonic 2, por 17.000 ptas, o la cambio por una Mega Drive con un juego, a ser posible el Aladdin (puedo pagar algo de diferencia). Sólo zona de Madrid y alrededores.
Hector Jimenez
C/ Herminio Puertas 47, 1 Izq
C.P. 28011 Madrid

■ Vendo consola Mega Drive con convertidor para juegos de Master System + cuatro juegos de Mega Drive y uno de Master System. Dos mandos. En buen estado. Precio a convenir. Se venden también por separado.
Preguntar por Sheyla.
Tf. (964) 251177

■ Cambio los juegos Prince of Persia, Castlevania, Super Soccer, Mystical Ninja y Shadow Run de Super Nes por Flashback, Mario All Stars, Striker o Soulblazer. Sólo Barcelona provincia.
Preguntar por Jesús.
Tf. 8464342

■ Cambio consola Nasa con dos pads turbo card, un cartucho de 10 juegos más Terminator 2, Gradius y pistola por Mega Drive.
Preguntar por Arturo.
Tf. (96) 5620443.

■ Vendo Super Nintendo con dos mandos más cable euro conector más 10 juegos (entre ellos Street Fighter 2, Star Wars) por tan sólo 60.000 ptas (su precio real supera las 110.000 ptas.) Todo en perfecto estado. Llamar de 1:30 a 2:30.
Preguntar por Antonio.
Tf. (958) 129441

■ Vendo 28 juegos de ordenador Spectrum 128K +2 todos ellos originales y casi nuevos por sólo 7.500 ptas, o cambio por algún juego de Super Nintendo (esto último sólo zona de Sagunto).
Alfredo Diaz Masip.
C/ Mayor 75-2-3
Sagunto (Valencia)
C.P. 46500 Tf. (96) 2660346

■ Vendo el juego de Super Nintendo Final Fight en perfecto estado, con caja e instrucciones por 8.000 ptas. También lo cambio por el Mortal Kombat versión Pal.
Preguntar por Paco.
Tf. (96) 5601974

■ Queremos formar el Club Super 8 Bits, para Nes e imitaciones y Master System. Si quereis haceros socios, enviad vuestros datos y una foto reciente, y recibiréis el carné de socio y la revista del Club. Enviadlo todo a:
Vicente Inat Estrada
C/ Vicente Salvatierra nº9
Puerta 27 Mislata (Valencia)
C.P 46920

■ Vendo Master System II con un mando y 6 juegos: Super Tennis, Simpsons, Double Dragon, Streets of rage, Global Defense y Alex Kidd por 18.500 ptas., o lo cambio por Mega Drive con dos mandos y uno o dos juegos, a ser posible que sean de lucha.
Samuel Correa Hernandez
C/ Emilio Arrieta nº3 1ºA
C.P. 48012 Bilbao
Tf. (94) 4441483

■ Cambio consola Game Boy con los juegos Tetris y R-Type con auriculares y un cartucho con 22 juegos y consola Nes con dos pad, Lo cambio por Game Gear o Super Nintendo. Sólo Vigo. Preguntar por Fernando. Tf. (986) 333373

■ Vendo para Mega Drive muy baratos: Flashback, Sonic 1 y 2, Tazmania, World of Illusion y Mega Games I. Jose María Merino C/ Quintiliano, 14, 2° C.P. 26004 Logroño

■ Vendo consola Game Gear y accesorios. También vendo juegos de Game Gear, Master System II, Game Boy y Super Nintendo. Llamar de 21:30 a 22:30. Tf. (94) 6798039

■ Cambio Game Boy con el cable Link, auriculares stereo, Tetris, más los juegos, Solar Striker, Fortified Zone, Navy Seals, Super Mario Land y Terminator 2. Todo por Game Gear más algún juego. Mándame tu propuesta y tu telefono. Francisco Torres Peñalver C/ Conrado del Campo, 53 6ª Puerta C.P. 03204 Elche (Alicante)

■ Vendo consola Master System con dos mandos y los juegos Mortal Kombat, Sonic 1 y 2, Streets of Rage, Battle Out Run, Strider II y Alex Kidd. Precio a razonar (barato). Llamar de 13:30 a 14:30. Preguntar por Fernando. Tf. (986) 422536

■ Vendo Super Street Fighter 2 juanto a la clave para poder elegir sombras por 6.800 ptas El juego está en perfectas condiciones, utilizado sólo durante el verano. Preguntar por Javier. Tf. (91) 3524225

■ Vendo consola Nes con dos juegos por 10.000 ptas Está sin estrenar. También la cambio por una Game Boy con un juego. También vendo el juego Street Fighter 2 de Super Nintendo sin caja pero con instrucciones por el precio de 6.000 ptas. Preguntar por Juan Carlos. Tf (91) 4338839

■ Vendo consola Neo Geo con mando y tres juegos por tan sólo 70.000 ptas. Su precio real supera las 135.000 ptas.Todo en perfecto estado. Llamar de 1:30 a 2:30. Preguntar por Antonio. Tf: (958) 129441

■ Vendo juegos de la Super Nintendo a 6.000: Super Mario World, Street Fighter 2, U.N. Squadron, Lemmings y Top Gear. También vendo juegos para el ordenador Spectrum a 100 ptas. Preguntar por Juanma. Tf. 952323110

■ Vendo cuatro juegos de Neo Geo (Fatal Fury 2, Magician Lord, Ciber Lip y Blue´s Joourney) y tarjeta de memoria por 105.000 ptas. Si los compras te regalo la consola y los accesorios. Preguntar por Antonio. Tf. (91) 5187994

■ Vendo Master System II con 7 juegos: Alex Kidd, Hang-On, Sonic 1 y 2, Double Dragon y Land of Illusion por 19.000 ptas (discutibles) o cambio por Super Nintendo. Perfecto estado. De 9 a 15. Preguntar por Jose Carlos. Tf. (96) 3592371

■ Compro juegos de Super Nintendo o copiador de juegos. Precio a convenir. Preguntar por Roberto. Tf. (94) 6200719

■ Vendo consola Master System II completamente nueva, con dos control pads (uno de ellos por control remoto) con 7 juegos y todos los cables por 18.000 ptas. Los juegos son: Alex Kidd, Super Monaco G.P., Sonic, Asterix, Olympic Gold, World Grand Prix y Tazmania. Llamar de 15:30 a 21:00 de Lunes a Viernes. A ser posible Barcelona y provincia. Preguntar por Antonio. Tf. (93) 4736973

■ Cambio consola Atari 2600 con un joystick y 291 juegos (incluyendo Mario Bros), adaptador de corriente y conexión de antena, por una Game Boy, Master System o una Game Gear con cinco o más juegos. Preguntar por David. Tf. (94) 4337227

■ Vendo consola Super Nintendo con dos pads, adaptador juegos U.S.A. y Japón con siete juegos como Tecmo NBA, Lemmings o Chuck Rock, más Game Boy con 16 juegos. Precio a convenir. Joan Martorell Mir C/ Petxino, 9 1° Campanet (Mallorca) C.P. 07310 Baleares

■ Cambio consola Super Nintendo con dos pads, un adaptador para usar juegos americanos y el Robocop III. Todo en perfecto estado, por consola Mega Drive con dos pads y un juego como mínimo. Sólo zona de Jaen. David Gonzalez Vera C/ Triana, 57 Martos (Jaen) C.P. 23600

■ Vendo consola Master System con pistola y dos mandos más juego Hang-On (en meoria). También Indiana Jones, Shadow Dancer, Prince of Persia, Shadow of the Beast, Strider y Wonder Boy. Preguntar por Aitor. Tf. (91) 5490044

■ Cambio consola Master System II más cinco buenos juegos, un pad y un joystick más 8.000 ptas por una Super Nintendo con o sin juegos, o de segunda mano. Doy un regalo. Xavier Lerma C/ Urdaneta n°8 Ordizia (Guipuzcoa) C.P. 20240 Tf. (943) 881245

■ Vendo consola Nes más pistola y un montón de juegos (Zelda 1 y 2, Super Mario 1,2 y 3, Probotector, Tetris, Ninja Gaiden III, y muchisimos más. Junto o por separado todo baratísimo. Llamar a partir de las 15:00. Aitor Luis Cavia C/ Paseo Extremadura 3 2°B Rivas Vaciamadrid (Madrid) Tf. (91) 6669906

■ Vendo Mega Drive con convertidor, control pad, arcade power stick y cinco juegos (Budokan, Sonic, Ace of Aces, Action Fighter y Terminator), todo por 22.000 ptas negociables. Preguntar por Joan. Tf. (96) 7753072

■ Vendo el juego Sonic 2 para la Master System II por tan sólo 4.000 ptas, con instrucciones y la caja. También vendo el juego Donald Duck por tan sólo 3.500, con menos de un año de uso y en perfecto estado. Preguntar por Pedro. Tf. (91) 6450817

■ Vendo Joe & Mac y R-Type de Super Nintendo por 4.000 ptas cada uno o 7.000 los dos juntos. También vendo Master System II con cinco excelentes juegos, entre ellos el Sonic 2 y el Golden Axe, por 19.000 ptas (valor real 38.000). Los juegos también los vendo por separado con precios entre 1.000 y 4.000. David Martín Moreno C/ Thader n°18 Piso 3°2 Madrid C.P. 28025 Tf. (91) 4663906

■ Vendo ordenador Philips MSX2, con cassette, joystick, 28 juegos originales y pack de 50 juegos por 25.000 ptas. Preguntar por Javier. Tf. (93) 3874360

OUT RUN 2019

■ MEGA DRIVE

Si quieres escoger cómodamente el nivel del juego en el que deseas comenzar, sólo tienes que hacer lo siguiente: cuando la pantalla de presentación aparezca, pulsa simultaneamente los botones A, B, C y Start. Ante tus ojos ser revelará una pantalla especial secreta en que podrás escoger la fase que más te apetezca.

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

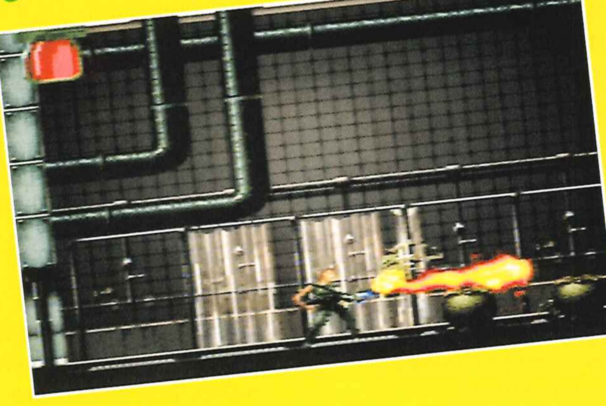
■ SUPER NINTENDO



La verdad es que tres vidas no parecen suficientes garantías para afrontar el reto de completar este difícil juego.
Si deseas obtener dos más, es decir, cinco, en la pantalla de presentación pulsa los botones A, B, C y Start. Si aprecias un destello rojo es que el truco ha funcionado a la perfección.

ALIEN 3

■ SUPER NINTENDO



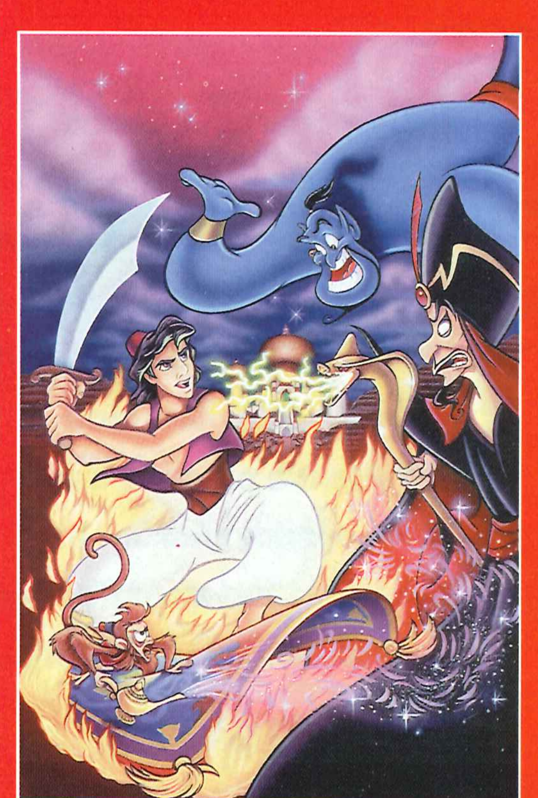
Para los más impacientes consoleros, aquí os ofrecemos el password que permite ver el final del juego sin tener que superar todos los niveles.
Si Ripley leyera nuestra revista las cosas le hubieran ido mucho mejor, ¿verdad?...

CODIGOS GAME GENIE

ALADDIN

■ MEGA DRIVE

Si el mes pasado os ofreciamos un buen montón de códigos para «Jurassic park», en este número os vamos a revelar otro buen puñado de sustanciosos códigos para otro juego no menos aclamado, «Aladdin». Que os aprovechen...



- **HEAB 0AC0** - Comenzar con 9 vidas.
- **RGJB Y6Z8** - Vidas infinitas.
- **ATFB 0A26** - Continues infinitos.
- **ATCB 0A24** - Inmunidad.
- **ECXB YAE2** - Comenzar la partida con 32 unidades de energía.
- **CM1V YA32** - Los corazones del genio restablecen totalmente la energía.
- **ATBV 0A5L** - Manzanas infinitas.
- **HGXB ZWM8** - Comenzar con 99 manzanas.
- **6ABV 094E** - Cada manzana recogida cuenta por diez.
- **HGXB ZWMG** - Comenzar con 99 gemas.
- **6JBV 097C** - Cada gema recogida vale por diez.



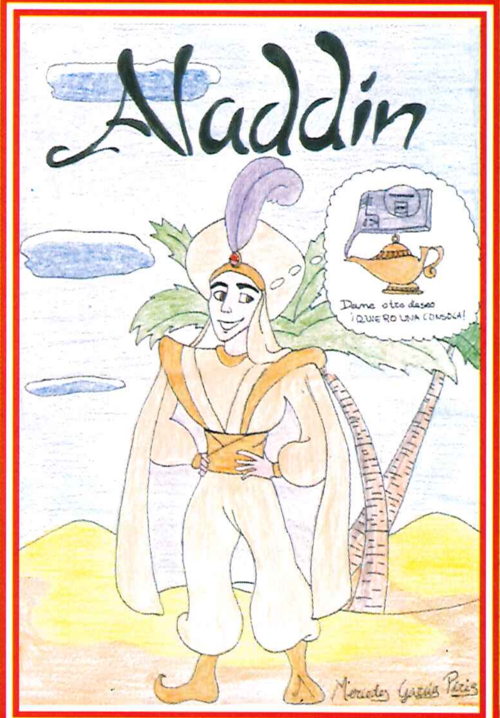




- **GD9B ZAPC + E59B YA7W** - Los deseos son gratis en el puesto del mercader.
- **AWWB YACN + W4WB YAWE** - Comenzar en Sultan´s Dungeon.
- **A0WB YACN + XLWB YAWE** - Comenzar en Cave of Wonders.
- **A4WB YACN + X4WB YAWE** - Comenzar en Abu in the Cave.
- **A8WB YACN + YLWB YAWE** - Comenzar en The Escape.
- **BCWB YACN + Y4WB YAWE** - Comenzar en Rug Ride.
- **BGWB YACN + ZLWB YAWE** - Comenzar en Inside the Lamp.
- **BLWB YACN + Z4WB YAWE** - Comenzar en Sultan´s Palace.
- **BWWB YACN + OLWB YAWE** - Comenzar en Jafar´s Quarters.
- **BRWB YACN + 04WB YAWE** - Comenzar en Jafar´s Palace.



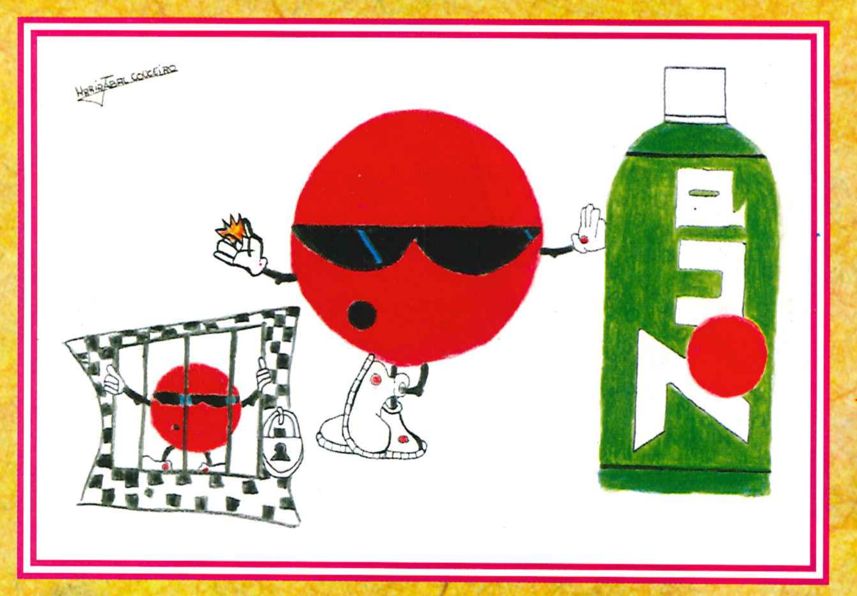
Aunque la verdad es que a los consoleros todo eso de la crisis del 93 nos ha sonado un poco a chino, no nos faltan aun así motivos para llenarnos de gozo ante la llegada del 94, una año, que entre otras cosas promete venir muy caldeadito en lo que a los videojuegos se refiere. Durante los próximos 365 días vamos a poder disfrutar no sólo de nuevos lanzamientos «cartucheriles» realmente prometedores, sino también seremos testigos de como varias nuevas consolas llegan al mercado. No se puede pedir más, ¿verdad?... bueno si, que las vacaciones no se acaban nunca, pero de momento parece improbable. Lo sentimos.



Más oportuno se nos antoja que no puede resultar el dibujo que nos manda **Mercedes García Piriz** desde Granada, sobre todo teniendo en cuenta que la «Aladdinmania» está a punto incluso de barrer a los dinos de Spielberg.

¡Qué cosas!, si no llega a ser por esta creación de **Lawrence Lamour España,** de Sabadell, nunca hubiesemos sospechado que Bugs Bunny leía nuestra revista...





Desde su irrupción en nuestras consolas Cool Spot ha cosechado cientos de admiradores/as. Entre ellas, **María Isabel Abal Conceiro,** de Pontevedra, que nos envía este simpático dibujo.

Todos los meses otorgamos un premio honorífico al mejor sentido del humor. Esta vez se lo lleva **Jacob Negre Conpas,** de Gerona, con este divertido dibujo.

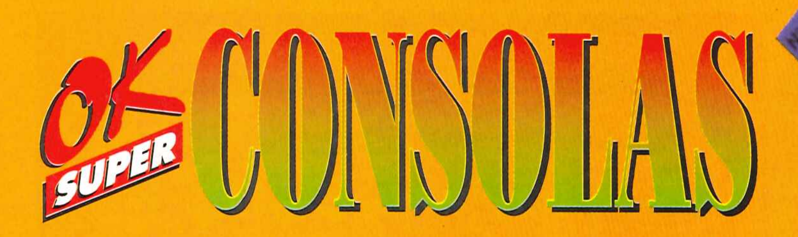




Algunos de nuestros lectores se toman muy a pecho la rivalidad entre las dos grandes marcas consoleras, Sega y Nintendo, como demuestra esta obra de **Jorge Carretero Cruzado,** de Madrid.

Bueno consolegas, nada más. Sólo desearos un feliz año 1994 y recordaros que esperamos vuestros dibujos. Mandadlos a:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1º B 28016 MADRID



SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION

DIVIERTETE E INFORMATE A TOPE CON OK SUPER CONSOLAS

Si te suscribes ahora a OK SUPER CONSOLAS recibirás por el pago de un año 15 números.

¡No dejes pasar esta oferta! Ahora tienes la oportunidad...
¡enróllate con OK SUPER CONSOLAS!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 15 próximos números de OK SUPER CONSOLAS por 4.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío).

Nombre: ____________ Primer apellido: ____________

Segundo apellido: ____________

Domicilio: ____________ Número: ______ Piso: ______

C: Postal ______ Ciudad: ______ Provincia: ______

Edad: ______ Profesión: ______ Teléfono: ______

Firma:

FORMA DE PAGO:

- ☐ Contrarreembolso
- ☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
- ☐ Giro Postal Nº

Editorial Nueva Prensa S.A. Plaza del Ecuador 2, 1º «B» 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02; 457 52 03; 457 52 04 Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03; 457 56 08
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España
La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.



SUSCRIPCIONES

- Por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 04
- Por Fax: 457 93 12

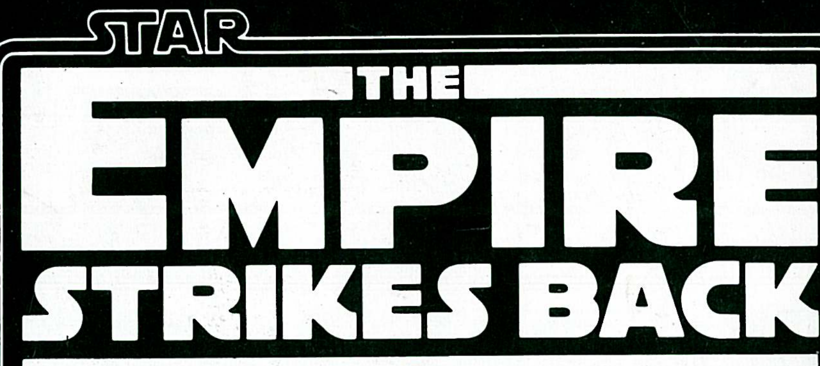
VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA
* OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA EL 31/12/94


CENTRO MAIL
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MAIL VENTA POR CORREO
VXC
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 6770 90 24
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN
CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 0-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
PRECIOS CON IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
OFERTAS SEGA
CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO
007 MEGADRIVE - 2990
ACUATIC GAMES MEGADRIVE - 2990
ALIEN 3 MS - 5990 - 4990
ALIEN SYNDROME GAME GEAR - 1990
AYRTON SENNA MS - 6590 - 4990
BACK TO THE FUTURE M. SYSTEM - 2490
BATMAN RETURN MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490 GG - 5190 - 3190
BUCK ROGERS MEGADRIVE - 2990
CALIFORNIA GAMES MEGADRIVE - 3490
CRUE BALL MEGADRIVE - 2990
CYBERBALL MEGADRIVE - 2990
CHESS MASTER GAME GEAR - 1990
CHUCK ROCK G. GEAR - 2595
DECAPATACK MEGADRIVE - 2990
DEVILISH GAME GEAR - 1990
DICK TRACY MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 1990
FACTORY PANIC GAME GEAR - 1990
FANTASY ZONE GAME GEAR - 1990
FATAL REWIND MEGA DRIVE - 2990
G. FOREMAN BOXING GAME GEAR - 1990
GLOBAL GLADIATORS M. SYSTEM - 2490
HALLEY WAR GAME GEAR - 1990
INDY III G. GEAR - 2595
KLAX MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
LA SIRENITA GAME GEAR - 1990
LAST BATTLE MEGADRIVE - 2990
LEMMINGS MS - 5990 - 2490
LOTUS T. CHALLENGE MEGADRIVE - 2990
MARBLE MADNESS M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
MERCS M. SYSTEM - 2490
MICKEY MOUSE II M. SYSTEM - 2490
MOONWALKER MEGADRIVE - 2990
NINJA GAIDEN M. SYSTEM - 2490
OUT RUN EUROPA M. SYSTEM - 2490
PACMANIA M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
POPILS GAME GEAR - 1990
POPULOUS M. SYSTEM - 2490
PREDATOR II M. SYSTEM - 2490
SHADOW OF THE BEAST MEGADRIVE - 2990
SONIC II MS - 6990 - 2990 GG - 5490 - 2490
SPACE GUN M. SYSTEM - 2490
SPACE HARRIER II MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990
SPEEDBALL II MEGADRIVE - 2990
SPIDERMAN MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 2595
SUPER HANG ON MEGADRIVE - 2990
SUPER HYDLIDE MEGADRIVE - 2990
SUPER MONACO GP GAME GEAR - 2595
TALESPIN MD - 6990 - 5490 GG - 5190 - 4390
TALMITS ADVENTURE MEGADRIVE - 2990
TAZMANIA MS - 5990 - 3490 GG - 5190 - 4390
TERMINATOR GAME GEAR - 2595
WC LEADER BOARD MEGADRIVE - 2990
WONDER BOY GAME GEAR - 2595
WRESTLE WAR MEGADRIVE - 2990
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
24 MEGAS
ETERNAL CHAMPIONS
UN JUEGO PARA LA ETERNIDAD AL MEJOR PRECIO - 11.990 -
Y CON REGALOS EXCLUSIVOS
MEGA DRIVE
SEGA
DEVASTADORES
ADDAMS FAMILY MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990
ALADDIN MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5490
ASTERIX MEGADRIVE - 9900 M. SYS. Parte II 5990 GAME GEAR - 5490
BART'S NIGHTMARE MEGADRIVE - 8990
BATTLETOADS MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - CONS.
BUGSY MEGADRIVE - 8990
CLIFFHANGER MEGADRIVE - 6990
COOL SPOT MEGADRIVE - 7900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
DAVIS CUP TENNIS MEGADRIVE - 8990
DONALD DUCK 2 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
DR. ROBOTNICKS MEGADRIVE - 7990 GAME GEAR - 5990
DRACULA MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5090
FIFA SOCCER MEGADRIVE - 8990
FLASH BACK MEGADRIVE - 9990
HOOK MEGADRIVE - 6900 GAME GEAR - 5090
JUNGLE BOOK MEGADRIVE - Prox. M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - Prox
JURASSIC PARK MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5990
LAST ACTION HERO MEGADRIVE - 6990
LETHAL ENFORCERS MEGADRIVE - 11900
MORTAL COMBAT MEGADRIVE - 9900
NBA ALL STAR MEGADRIVE - 8990
PELE MEGADRIVE - 7490
PUGGSY MEGADRIVE - 6990
ROAD RUNNER MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ROBOCOP 3 MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990
ROBOCOP US TERMINATOR MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ROCKET KNIGHT MEGADRIVE - 7990
SENSIBLE SOCCER MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4990 GAME GEAR - 5090
SONIC CHAOS M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990
SONIC PINBALL MEGADRIVE - 8900
STREET FIGHTER II MEGADRIVE - 11900
T-2 ARCADE MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
THE FLINSTONES MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990
TINY TOONS MEGADRIVE - 6990
TOE JAM & EARL MEGADRIVE - 9900
TURTLES TOURNAMENT MEGADRIVE - 9990
WINTER OLYMPICS MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ZOMBIES MEGADRIVE - 7990
ZOOL MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
MEGA CD
YA DISPONIBLE MEGA CD 2
44.900
CON ROAD AVENGER
BATMAN RETURNS Cons.
BLACK HOLE ASSAULT 8990
COBRA COMMAND Cons.
CHUCK 2: SON OF CHUCK 8990
CHUCK ROCK 8990
DRACULA Cons.
ECCO THE DOLPHIN 9900
FINAL FIGHT 8990
HOOK 9990
JAGUAR XJ220 8990
JURASSIC PARK 9990
LETHAL ENFORCERS 10900
MUSIC VIDEO 1: INXS 9990
NIGHT STRIKER Cons.
NIGHT TRAP (2 CD) 12900
PRINCE OF PERSIA 8990
ROAD AVENGER 8990
ROBO ALESTE 8990
SEWER SHARK 9990
SHERLOCK HOLMES 7990
SHERLOCK HOLMES 2 Cons.
SILP HEED 9990
SOL FEACE Cons.
SONIC CD 8990
SPIDERMAN VS KINGPIN 9990
TERMINATOR CD Cons.
THUNDERHAWK 9990
TIME GAL 8990
WOLF CHILD 8990
WONDER DOG 8990
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL

¿PODRAS ACEPTAR EL DESAFIO DE UN CABALLERO JEDI?

"... la calidad de este cartucho es impresionante. Imprescindible 95%"
SUPER JUEGOS

"...uno de los auténticos bombazos del año,..."
SUPER OK CONSOLAS



"...te ofrecerá fuertes emociones, mucha acción y la envidiable técnica que ya nos fascinó con *Super Star Wars*."
HOBBY CONSOLAS

"...el cartucho promete, y mucho nos tememos que se va a convertir en un clásico."
NINTENDO ACCION

"Si vas a jugar un año entero el mismo juego, asegúrate que sea *Super Empire Strikes Back*"
SNES FORCE









Distribuido por:



